ƒ 6.95 / BFR 130
JAARGANG 4 / OKTOBER 1996



POWER UNLIMITED



HET GROOTSTE GAMESMAGA… …ENE…

Eíndelijk!

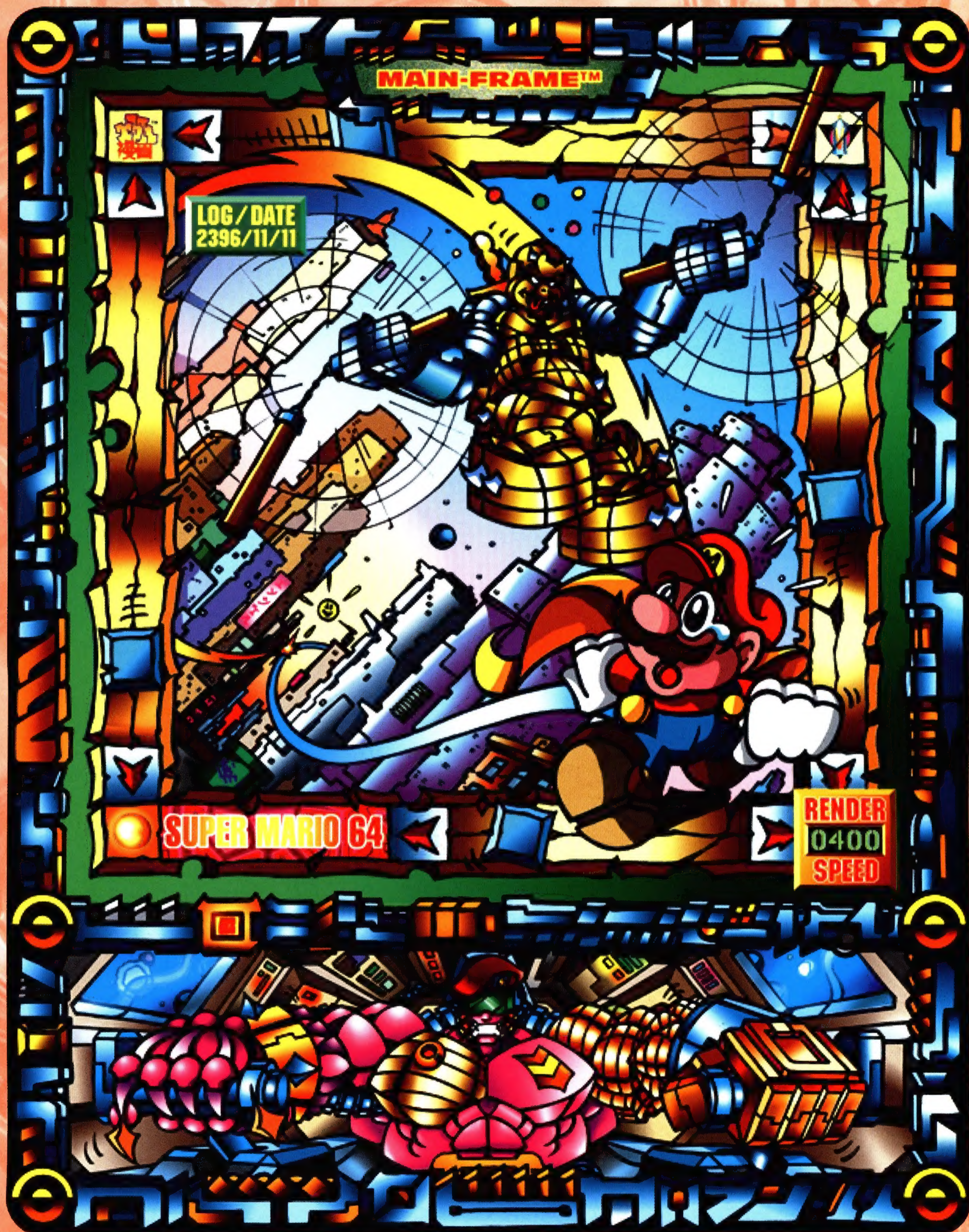
NINTENDO 64

THE FUN MACHINE
SUPER MARIO 64
PILOTWINGS 64

EN VERDER...
STREET FIGHTER ALPHA ● LUFIA
VOYEUR 2 ● SPORT FREAKS
SONIC WINGS ● TOSHINDEN
ULTIMATE MORTAL KOMBAT

GEEN GRATIS CD-ROM?
VRAAG ER NAAR
BIJ DE KASSA!

PC CD-ROM, SUPER NES… …ENDO 64, 3DO, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION


MAIN-FRAME™
LOG/DATE
2396/11/11
SUPER MARIO 64
RENDER
0400
SPEED

Dit nummer



NINTENDO 64
In Japan vliegt de N64 al over de toonbank maar nog steeds is onzeker wanneer wij ervan mogen genieten. Gelukkig kon PU via de import al een machine te pakken krijgen en Bjørn was de gelukkige om er als eerste achter plaats te nemen.

17

SUPER MARIO 64
Zelden zagen we Bjørn zo enthousiast met een game bezig. De nachtportier heeft 'm uit het testhok weg moeten sleuren en met geweld de joypad uit z'n knuistjes moeten trekken. Super Mario 64 is dan ook in één woord fantastisch!

19

PILOT-WINGS 64
Ondanks dat z'n psychiater hem rust voorschreef, ging Bjørn gewoon door met het testen van de N64. En het was 't waard, want Pilotwings is een flightsim met een ongeëvenaarde look-and-feel en pittige missies vol actie.

23

LUFIA
Lufia is de eerste RPG van buitenlandse makelij die geheel in het Nederlands vertaald gaat worden. Maar dat is niet de enige verdienste van dit spel, want Lufia toont aan dat je spanning en sensatie niet altijd in action games hoeft te zoeken.

32

VOYEUR 2
Een gluurder als held; moet kunnen. Zet je verrekijker en video op scherp want alleen op die manier kun je een sexy dame uit de handen redden van een gevaarlijke moordenaar.

36

CYBERJUDAS
Als 'schaduwpresident' van de Verenigde Staten is het jouw taak om zolang mogelijk aan de top te blijven. Een cynisch spel waarbij een gezond portie achterdocht geen kwaad kan want onder je adviseurs schuilt een verrader!

38



SYNNERGIST
Journalist Tim Machin komt een mysterieuze moord op het spoor en heeft al z'n skills nodig om de dader te ontmaskeren. Maar volgens Ben had fabrikant 21st Century Entertainment zich beter bij z'n flipperspellen kunnen houden.

42

VIEWPOINT
Riemen vast voor een spierverlammend avontuur in de surrealistische wereld van Viewpoint. Vingers op de knoppen en het verstand op volle toeren want deze trip vergt totale concentratie. Vette graphics, funky muziek maar moeilijk, moeilijk, moeilijk.

45



ULTIMATE MORTAL KOMBAT
Tja, Kees en Mortal Kombat dat is Snip & Snap, Snuf & Snuitje, Peppie & Kokkie, Bassie & Adriaan, Hazes & Bier, Davids & Hiddink, Pamela & Silliconen... Vet & Dope dus.

48

TOY STORY
De grenzen van de Game Boy lijken bereikt. Toy Story op de 8-bitter ziet er prachtig uit maar het machientje kraakt in al z'n voegen om Woody en Buzz door de levels te sleuren.

50

VIRTUA FIGHTER KIDS
VFK heeft nog mooiere graphics dan z'n volwassen broertje. Zwaar behaarde koters krijgen de ene special move na de andere voor hun smoeltjes. Jong geleerd is oud gedaan.

54

AFTERLIFE
Een heel leuk en origineel spel waarbij je als buitenaardse godheid letterlijk hemel en aarde moet bewegen om deze sim tot een goed einde te brengen.

57

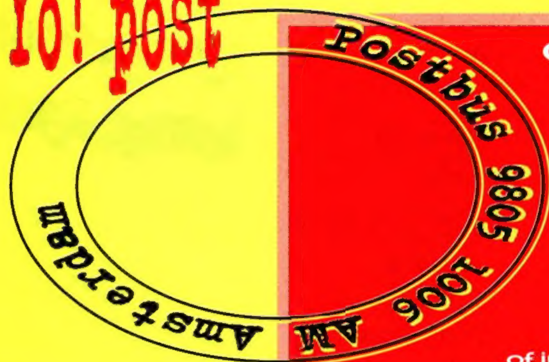
DEADLINE
Als teamleider van een goed getraind Brits elite anti-terrorist commando (zeg dat maar eens 5x snel achter elkaar) krijg je de opdracht om een gegijzelde familie in veiligheid te brengen. Knappe jongen als je dat lukt, en dat is nog maar het begin...



62

inhoud

Yo! post



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

of stuur je e-mailtje aan: power@euronet.nl

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

INTENSIVE 64

Ik schrijf deze brief vanuit de intensive care van ons ziekenhuis. Ik werd namelijk een kwartier geleden wakker uit coma. Eerst was alles nog een beetje wazig, maar nu weet ik weer precies wat er gebeurd is.
Ik zat namelijk al eeuwen te wachten tot ik ook maar een glimp op kon vangen van de nieuwe Ultra 64 (ik noem hem lekker geen Nintendo 64, want die naam klinkt helemaal niet).
Ik heb de kleine plaatjes uit jullie blad geknipt en uit laten vergroten. Elke nacht droomde ik dat ik het lievelingsneefje van meneer S. Miyamoto was. Kortom, ik werd een 64-junkie.
Maar tot mijn grote teleurstelling heb ik nog steeds geen verslag over die Ultra, sorry Nintendo 64 kunnen lezen. Teleurgesteld besloot ik in de Sahara een leuk huisje te zoeken en kluizenaar te worden.
Maar toen ging de deurbel. Voor mij stond de lokale computergek. Hij vertelde mij dat hij de 64-bitter gezien had en wel in Utrecht. Binnen twee minuten had ik mijn jas aan, was ik de complete A2 over en stond ik voor de deur van dit Ultraparadijs. Ik keek naar de monitor en zag de meest prachtige beelden die ik ooit gezien had. Het was Super Mario 64. Wat een overheerlijke polygonen! Het lijkt wel alsof je droomt. Het kwijl droop uit mijn mond, ik kreeg spontane stuiptrekkingen, alles werd zwart voor mijn ogen en ik viel spontaan op de grond. Zestien dagen en negen uur later werd ik wakker in het ziekenhuis.
Mijn conclusie: De Nintendo 64 is de ultieme spelconsole, de natte droom van iedere hardcore-gamer. Dus koop die machine en speel je helemaal suf.
Ultra Daan, Nieuwegein.

■ We zijn benieuwd wat er met je gebeurt als je deze Power Unlimited helemaal hebt uitgelezen. Acht pagina's over de N64. Zullen we de hoofdzuster maar vast waarschuwen?

EAT SHORTS

Vertel eens, waarom hebben jullie nog steeds geen previews van de Nintendo 64 gegeven. Killer Instinct, Cruis'n USA, Super Mario 64 en zo kan ik nog een uur of drie doorgaan. Het is net alsof jullie de beste console aller tijden negeren. Geeft Nintendo jullie te weinig geld, of hoe zit dat?
N64 is de beste, Saturn en PlayStation eat my shorts. Waarom denken jullie dat Sega en Sony de prijs van hun machines verlagen? Omdat ze het in hun broek doen, natuurlijk! Zijn er nog vragen?
Bart Loosveld, Anzegem, België.



■ Negeren? Negeren? Wat dacht je van dit nummer? Vooruit, we leggen het nog een keer uit. Twee maanden voordat deze PU in de winkels ligt, zijn wij al druk aan het schrijven; Bjørn heeft de N64 dus al in juli getest. Niet slecht voor een apparaat dat pas begin juli in Nederland via de import te koop was. Killer Instinct en Cruis'n USA zijn nog helemaal niet uit. Nog vragen?

KLANTENBINDING

Ik moet zeggen dat de Power Unlimited van juli/augustus er weer waanzinnig cool uitzag. Keep the hot stuff going. Bovendien zie ik dat er twee keer achterelkaar een brief van mij geplaatst is. Dat is nog eens klantenbinding!
Vincent van Driel, Den Haag.

■ En dat is drie! (Voor klantenbinding doen wij alles!)

VRAAG VAN DE MAAND

Hoe lang bestaat Power Unlimited al?

Dimitri Thiers, schoten, België.

■ Te lang volgens sommigen, te kort volgens velen. Trouwens, verderop in dit nummer kun je uitgebreid lezen hoe je de oude Power Unlimited-jaargangen kunt nabestellen.



MORTAL RECTIFICATIE

Jongens, jongens toch. Ik was van plan om niet meer te schrijven, maar jullie hebben me er toe gedwongen. Ik weet niet wie die nepbrief in de vorige Power Unlimited heeft geschreven, ik ben het in ieder geval niet! Ik zou nooit berouw tonen. (Trouwens, ik heb geen Master System maar een PlayStation). Het was de bedoeling om jullie met rust te laten, maar door dit geintje zal ik jullie weer lastig vallen met mijn oneindige kritiek. I'm back!
Mortal Marcel, Groningen.

■ We hebben het handschrift door de CRI laten analyseren (ook op persoonlijkheid en je wilt niet weten wat de uitslag was...), het poststempel gecontroleerd (juist, Groningen) en we dachten werkelijk met een heuse, authentieke M. Beeks te maken te hebben. Nu zijn we aan het twijfelen geslagen. Wil de echte Mortal Marcel opstaan?

EFFE WEDDEN, BJØRN?

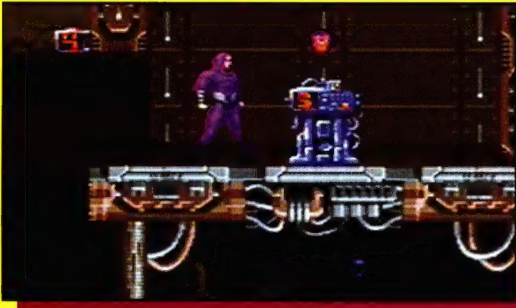
We schrijven het jaar 1996, vrijdag 12 juli. Ik zit in mijn kamer en verveel me dood. Ik vraag mijn ouders om raad. 'Ga op een club, zoek een sport, huur een Nintendo-spel bij de videotheek.' Hmmm, spelletje huren dan maar. In de videotheek tref ik Phantom 2040. Die had toch een 9 in Power Unlimited? Meenemen! 'Ik heb me helemaal sufgespeeld om tot hoofdstuk 4 te komen', schreef Bjørn. Nou, dat zal wat worden, denk ik.

Binnen een dag kom ik met 22 levens in hoofdstuk 7 en versla ik de drie eindbazen. Tot mijn grote verbazing heb ik 'm binnen 24 uur uitgespeeld en Bjørn maar schrijven: 'Ik durf te wedden dat niemand dit spel binnen een week kan uitspelen.'

Als bewijs heb ik de huurbon van de videotheek meegestuurd. Nou Bjørn, wat krijg ik van je? Een auto, een miljoen, de Nintendo 64, je vriendin?

Chris van Breda, Amersfoort.

■ Je krijgt een miljoen van Bjørn, alleen vragen wij ons af of hij dat ooit met zijn stukkies in Power Unlimited bij elkaar zal schrijven. Misschien biedt de Staatsloterij nog uitkomst. We houden je op de hoogte.



TROEHOEP?

Ik mag geen abonnement op Power Unlimited nemen, want mijn vader vindt games troep. Wij weten natuurlijk dat dit onzin is, maar wat moet ik nou? Kunnen jullie niet iets regelen?

Niels ter Beek, Muiderberg.

■ Laat die pa van jou maar eens een dagje langskomen en naar de nieuwe generatie spelcomputers kijken. Wedden dat je dan voor de rest van je leven Power-abonnee bent?

HOLY BAS

Aangezien ik 18 uur per dag achter mijn Pentiumpje zit en mijn hele computercarrière al bezig ben met een verbeterde versie van Windows '95 (nog lang niet klaar, hoor), vraag ik aan hardrocker Bas hoe ik een plaatsje in de PU-redactie kan krijgen? PS: Fear Factory is cool!

Frans Dirks

■ Als jij 18 uur per dag aan Windows 95 zit te sleutelen, vragen wij ons af hoe je dan nog tijd overhebt om voor Power Unlimited te werken. Bas laat echter weten dat hij nog wel een hulp in de huishouding kan gebruiken die zijn BZN-CD's zo af en toe wil afstoffen.

MAANZAADJES

Volgens mij gaat het niet zo goed met jullie stelletje maanzaadjes. De scherpte is er een beetje vanaf, jullie zijn aan het verzwakken. Als ik meerdere mensen ken die allemaal andere bladen gaan kopen om echt exclusief nieuws te lezen, dan is er toch iets goed mis. Voorbeeld: Sega komt op Internet en waarschijnlijk met Command & Conquer op de Saturn. Waarom lees ik dit niet in het beste gamesmagazine van de Benelux? Doe hier iets aan!

Peter van Heeren, Dordrecht.

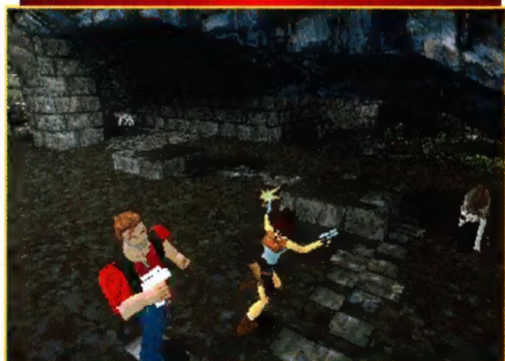
■ De scherpte er vanaf? Wat een botte opmerking! Overigens, dat van Sega en Internet is oud nieuws. Command & Conquer op de Saturn, tjonge, wat een hot item. Dan vertellen we je bij deze: C&C verschijnt ook op de PlayStation! Een primeur.... Kortom, blader gauw door naar de nieuwsrubriek en huiver!

Yo! Kunst

K. Adridu, Mukma







TOMB RAIDER

Volgende maand in Power Unlimited, maar hier alvast een voorproefje: Tomb Raider, een fraaie 3D-shooter voor PlayStation, Saturn en PC. Hoofdpersoon is Lara Croft, de vrouwelijke uitvoering van Indiana Jones. Een sexy dame met explosieve vuurkracht. In de vier uitgebreide levels, verplaatst Lara zich door antieke tempels, ruïnes en piramides waarbij ze dwars wordt gezeten door grommende waakhonden, de onvermijdelijke zombies en nog meer bloeddorstig kwaad. Tomb Raider van Core Design verschijnt in oktober voor de Saturn, een maand later gevolgd door de versies voor PlayStation en PC.

FLIGHTSIMULATOR KAMPIOENSCHAPPEN

In het Aviodome op Schiphol zullen op 29 september de Open Nederlandse Kampioenschappen FlightSimulator-vliegen worden georganiseerd.

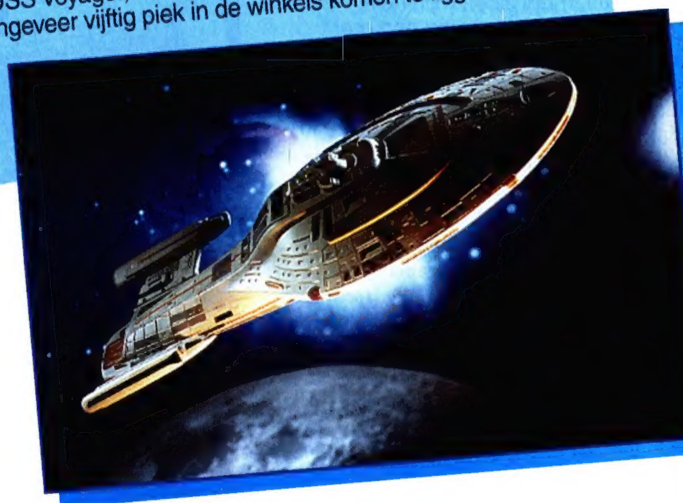
Deze jaarlijkse terugkerende FlightSim-wedstrijd is geen eitje. Motorstoringen en slecht weer zullen meer regel dan uitzondering zijn. Grote delen van de vliegroute zullen in een dicht wolkendek plaatsvinden en het zicht belemmeren en de verkeersleiding zal eerder een vijand dan een vriend lijken. Zelfs chrashes zijn niet onwaarschijnlijk.
De 26 teams van twee of drie personen moeten achter computerschermen hun kisten besturen.

Toeschouwers kunnen de wedstrijd op een groot videoscherm volgen of over de schouders van de (brokken)piloten meekijken. Het vliegen gebeurt met FlightSimulator 5.1 van Microsoft. (Versie 6.0 voor Windows '95 verschijnt overigens nog dit jaar!) Het kampioenschap en de FS-demonstraties starten om 10.00 uur. De toegang is gratis.



STAR TREK IN HET KLEIN

Trekkies kunnen maar beter een grote pot lijm uit de kast halen, want Revel brengt een nieuwe reeks modelbouwdozen uit de Star Trek-reeks op de markt.
We hebben het hier over een drietal nieuwe modellen (USS Voyager, Marquis Fighter en Kazon Fighter) die voor ongeveer vijftig piek in de winkels komen te liggen.



EMOTION '96

Van 11 tot en met 20 oktober wordt onder de naam Emotion '96 een groot Multimedia-spektakel in de Amsterdamse RAI georganiseerd.

Op de Emotion '96-beurs kun je alle nieuwe ontwikkelingen zien op het gebied van multimedia, games, hard- en software, video, internet, digitale fotografie en nog veel meer.
Uiteraard is ook Power Unlimited op de Emotion '96 show aanwezig. In een eigen stand kun je alles over het blad te weten komen en demonstreren we de netwerkmogelijkheden van de commerciële Quake-release. Wil je vast een voorproefje van Quake, kijk dan eens naar de CD-ROM die bij deze Power Unlimited zit. Op de CD vind je de shareware-versie van Quake, een speelbare demo van Settlers 2 en uiteraard allerlei info over de Emotion-beurs. Maar onze aanwezigheid is niet de enige reden om tijdens de herfstvakantie naar de RAI te komen. Er gebeurt meer!

PLAYSTATION FORMULA 1 COMPETITION

Onder de naam PlayStation Formula 1 Competition organiseren Power Unlimited, Sony en Columbia Tristar op de Emotion '96 show een grote Formule 1-wedstrijd.
In een apart Gamespaviljoen kun je op alle beursdagen de snelste ronde-records proberen te vestigen met Formula 1, het nieuwe F1-racespel voor de PlayStation (zie de review in de vorige Power Unlimited). Deelnemen is niet verplicht, want de wedstrijdvloer is ingericht met een groot aantal breedbeeld televisieschermen zodat je ook de verrichtingen van anderen goed kunt volgen.
Tien dagen lang duurt dit race-spektakel. Je hoeft niet over uitzonderlijk veel geld of jarenlange ervaring te beschikken om in een Formule-1 bolide te stappen. Heb je enig talent voor race-games en beschik je over een vaste hand, dan kun je op Emotion '96 prachtige prijzen winnen. Kom daarom langs op stand 157 in hal E en kruip in de huid van Jos Verstappen of Damon Hill.
Wat moet je doen? Kom langs en rij een paar rondjes Formule 1 op de PlayStation. De snelste tijden worden genoteerd. Vestig jij een dagrecord, dan word je door ons uitgenodigd voor de grote PlayStation Formula-1 finale op de slotdag van Emotion '96 (20 oktober). Bovendien sleep je dan meteen een prachtige dagprijs in de wacht.











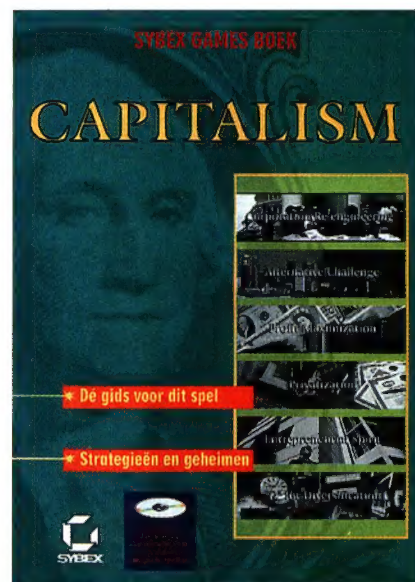
PRIJZENPAKKET

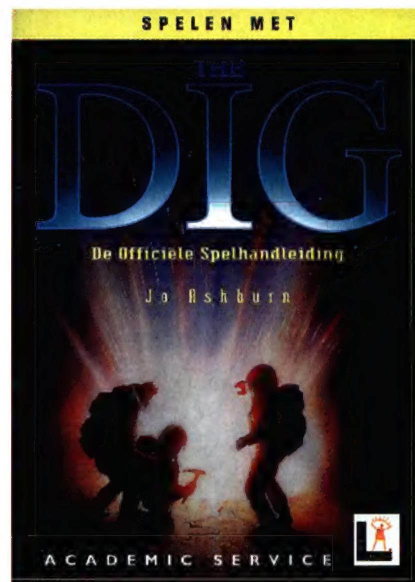
Die dagprijs bestaat maar liefst uit een PlayStation met twee games (waaronder Formula 1), twee videofilms, een jaarabonnement op Power Unlimited en Formule 1 (het beste Nederlandstalige blad voor F1-fans), twee CD's, een t-shirt van The Music Factory en een aantal ronden gratis karten op het indoor kartcircuit van Michel Bleekemolen.
De tweede prijs is een Sony Discman, de derde prijs een Sony Yppy Walkman.

FINALE

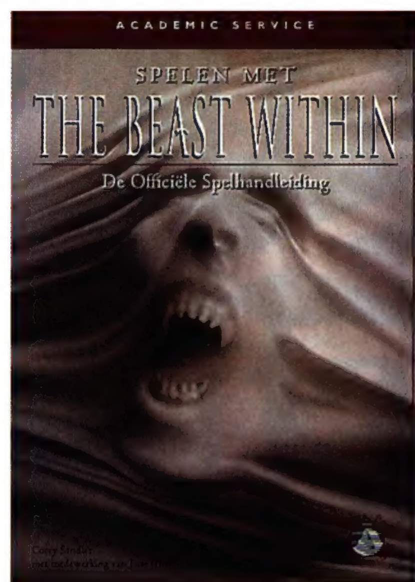
Tijdens die finale race je tegen de andere dagwinnaars. Kom je uiteindelijk als nummer 1 over de streep, dan word je geëerd als de Emotion '96 Formula 1 kampioen en ga je naar huis met nog meer fraaie prijzen. Wat dacht je van een Sony Breedbeeld TV en Mini-Deck, vijf extra PlayStation-games, video's en CD's en een complete Michel Bleekemolen Race Experience op het circuit van Zandvoort? Niet gek, hè? Tijdens de grote finale op de slotdag zullen alle prijzen worden uitgereikt door een bekende 'mystery guest.'
Tot ziens bij de PlayStation Formula 1 Competition op Emotion '96, hal E, Stand 157, van 11 tot en met 20 oktober in de RAI te Amsterdam.

BOEKENWURMEN BOEKENWURMEN





Vers van de pers:
Capitalism (uitgeverij Sybex); alle tips en trucs voor het beleggen op Wall Street, het opkopen van bedrijven en het opbouwen van een groot en welvarend imperium.
Spelen Met The Dig (uitgeverij Academic Service); de officiële spelhandleiding voor het succesvol doorlopen van deze fraaie adventure.
Spelen Met The Beast Within (uitgeverij Academic Service); de complete walkthrough van het meest recente Gabriel Knight-avontuur.



nieuws



VEEL VOOR WEINIG

Firma Electronic Entertainment Publishing brengt al geruime tijd een reeks van goedkope CD-ROM's op de markt die vol staan met sharewaregames of met uitbreidingen voor bestaande spellen. Zo verscheen kort geleden op hun Silver Label de CD 50 Card Games For Windows (onder andere Bridge, Cyber Tarot, Professional Video Poker en Atlantic City Blackjack). De prijs van deze kaartspelverzameling is slechts f 9,95. Voor twee tientjes meer liggen de CD-ROM's van het Platinum Label in de winkel. Een recent voorbeeld uit deze serie is het Tactical Operations Expansion Pack met 309 nieuwe scenario's voor Warcraft 2 en 115 extra missies voor Command & Conquer. Doe er je voordeel mee. **Meer info: Electronic Entertainment Publishing, Naarden, telefoon 035-6953340.**

MET PU OP VAKANTIE

Leuke vakantie gehad? In het juli/augustusnummer riepen wij je op om Power Unlimited mee op reis te nemen en samen met je lijfblad op de foto te gaan. Het bleek een succesvolle actie want vanuit de meest exotische lokaties kregen wij de Power-vakantiekiekjes toegestuurd. Hier volgt de uitslag. Winnaars van de vijf Logitech WingMan Warrior-joysticks zijn: Edwin Mijsbergh, David Hox, Chris Brandhorst, Jop Daalmans en Dominique Mol. De tien PU t-shirts gaan naar P. en M. v.d. Bosch, Chris Dijkshorn, Nick Vording, Bas, Robert en Frank van den Burgh, Luc Princen, Sander v.d. Velde en Ruud van Baar.



Zelfs aliens lezen PU.



En nu maar wachten op windkracht 10.



Ook een ezel snapt de reviews van Ed.

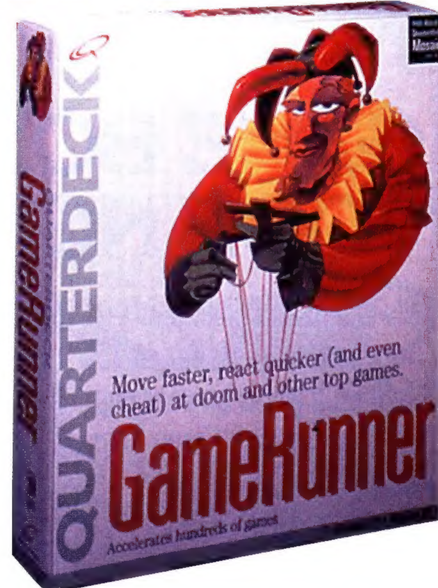
Eindelijk uit: De Neocon controller van Namco. Het bijzondere aan deze PlayStation-controller zit 'm in de draaibare as in het midden van het apparaatje. Die as verdeelt de controller als het ware in twee helften, die onafhankelijk van elkaar te roteren zijn. Dit maakt de Neocon vooral geschikt voor racegames.
Meer info: Columbia Tristar, Hilversum, telefoon 035-6250720.

NAMCO DRAAIT DOOR



QUARTERDECK BIEDT HULP

Zoals iedere PC-gamer weet, zijn spellen vaak behoorlijk lastig om goed aan de praat te krijgen. Het meest voorkomende probleem hierbij is wel de juiste instelling van het geheugen. Waar het dan om gaat is dat een game vaak geen optimaal gebruik maakt van het beschikbare geheugen.
Een geheugenmanager die veel beter eruit kan halen wat erin zit, is al geruime tijd Quarterdeck's Memory Manager, oftewel QEMM. Kort geleden verblijdde Quarterdeck ons met GameRunner3, een nieuwe versie van hun geheugenmanager die speciaal voor gamers is bedoeld. Na een eenvoudige installatieprocedure wist GameRunner het vrij beschikbare werkgeheugen op te vijzelen tot maar liefst 626 Kb. Ook het geheugenverbruik onder Windows '95 kan door GameRunner flink worden verbeterd. Het pakket bevat verder nog een disk-cache programma en een game-cheater (een databankje met gegevens over 115 verschillende titels, waaronder Command & Conquer, Mortal Kombat 3, Doom, Rebel Assault en Lemmings). De adviesprijs van GameRunner3 is honderd piek, inclusief btw.



DESTRUCTION DERBY 2







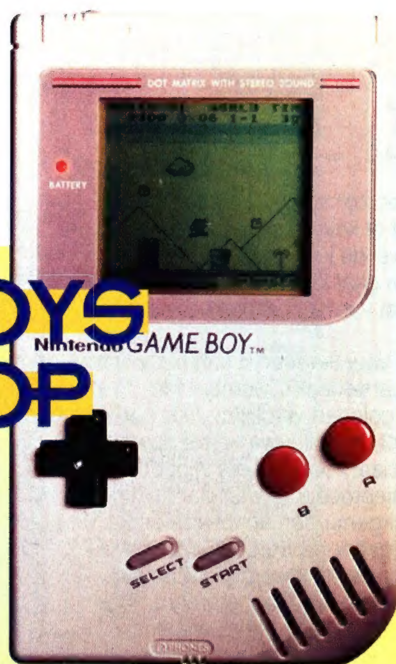
Veel autobezitters zullen er nooit voor durven uitkomen, maar ze dromen er in het geniep toch van; met je eigen wagen alle andere automobilisten van de weg af rammen.

Niks geen file, hoezo stoplichten, gewoon het verstand op nul en er goed op los beuken. Geen wonder dat Destruction Derby een van de populairste PlayStation-games van 1995 was.
Voor alle wegpiraten is er goed nieuws. In december zal deel twee van Destruction Derby worden uitgebracht. De programmeurs van Psygnosis geven op dit moment zelf ook flink gas, maar dan om het spel op tijd klaar te krijgen. Jullie redactie wist echter al de hand te leggen op de eerste beelden van DD2 en hoorde van enkele ontwikkelaars wat de grote verschillen met deel 1 zullen zijn.

NOG STRAKKER

Uiteraard zal DD2 er nog strakker uit gaan zien. Niet alleen hebben de makers van het spel inmiddels veel meer kennis over de uitgebreide mogelijkheden van de PlayStation, ze hebben bovendien een hoop 'special effects' toegevoegd als rook, vuur, kapotte onderdelen, noem maar op.
Maar ook inhoudelijk maakt deel twee een sprong vooruit. Om je een duidelijk overzicht te geven van alle verbeteringen, volgt hier een tabelletje met de belangrijkste verschillen tussen beide versies van Destruction Derby. Binnenkort meer schroot in Power Unlimited!

	Destruction Derby	Destruction Derby 2
Aantal banen	6	7
Aantal DD Arena's	1	4
Max. lengte baan	0,4 km.	3,2 km.
Eigenschappen baan	kruispunten	kruispunten
	versmallingen	versmallingen
	-	tunnels
	-	hellende bochten
	-	heuvels, bobbels
	-	sprongmogelijkheden
Pits	nee	ja
Polygonen in auto's	112	254
Brokstukken	metaal	metaal, banden
	-	motorkappen,
	-	kofferkleppen
Crash eigenschappen	2D botsingen	3D botsingen
	spins	spins, rolls, flips
Schade	rook	rook, vonken, vuur
Vering	geen	vier wielen
	-	onafhankelijk
Zichtbaar sturen	nee	ja



GAME BOYS VOOR NOP

We zijn in een dolle bui. Deze maand geeft Power Unlimited gratis en voor nop vijf gloednieuwe Game Boys weg.
Bel 06-350.220.84 (100 cpm) en toets je telefoonnummer in. Da's alles.
De winnaars worden zo snel mogelijk teruggebeld.

NIEUWE GRAND PRIX





Na het enorme verkoopsucces van Grand Prix 2 heeft MicroProse haar ogen nu gericht op de tweede versie van Grand Prix Manager.
GPM is geen racesim, maar een spel vol strategie en achtergrondinformatie over het Formule 1-circus. Nieuw aan deel twee zijn de multi-player opties, verbeterde Windows-interface, grotere nauwkeurigheid bij autosetup en andere technische zaken, uitgebreide kunstmatige intelligentie, beter geluid, gegevens uit het seizoen 1996, verbeterde pitsstrategie en meer flexibiliteit tijdens het bijhouden van de race-statistieken.

Volgende maand in POWER UNLIMITED

Volgende maand in Power Unlimited:
(p)reviews van onder ander de commerciële versie van Quake, WipeOut 2097, Need For Speed Special Edition, Monster Truck Warriors, Micro Machines Military, Taito Chase HQ Plus en nog veel, veel meer.

De nieuwe Power Unlimited ligt vanaf **22 oktober** in de winkels.

de redactie

Dat de redacteuren uit het Power-testteam iedere maand weer tientallen pagina's vol topjournalistiek afleveren, weet inmiddels bijna iedereen. Dat ze dankzij die scherpe, intelligente en doortastende reviews hoog op de journalistieke transferlijsten staan, is misschien wat minder bekend. Met grote regelmaat wordt de hoofdredactie door gerenommeerde tijdschriften en andere media benaderd, waarbij men steeds maar weer opnieuw informeert naar het 'prijskaartje' van bepaalde redacteuren. Laat het daarom voor eens en altijd duidelijk zijn: het testteam is niet te koop (maar bijklussen kan natuurlijk altijd!)

THOMAS



Als Thomas na zijn Power-werk nog tijd over heeft, beunt hij zo af en toe voor Call TV. Call TV? Ja, Call TV! Hoe vroeg moet je uit de veren, Thomas?

KEES



Van VPRO tot OOR en ook nog iets met Extince. Gelukkig gaat er niks boven een potje virtueel knokken met Dre. Wij maken ons niet ongerust.

BEN



Surft mee op de golven van digitaal Nederland, maar zijn hart ligt bij dat muffige kantoor aan de Rijnsburgstraat. Houden zo!

LAURA



Heeft iets met kinderen in Personal Computer Magazine. We zijn benieuwd of het daar bij blijft.

SKATE



Hiphopt door het leven. Van spel naar spel, van podium naar podium.

BJØRN



Maakt CD's, CD-ROM's, radio-commercials, TV-spots en verder nog een hoop lol.

ED



Geeft bijles Nederlands en tennis. Wint daarnaast elke weddenschap die hij afsluit. Betaalt ook goed, zo niet beter.

MICHAEL



Heeft een eigen kantoor, doos sigaren en secretaresse. Need we say more?

DAVID



HTML-programmeren was een hobby, is nu een baan. Power Unlimited was een baan, is nu een hobby.

NANCY



Schrijft en schrijft en schrijft en schrijft. Je wilt zeker weten voor wie? Nou, wij ook!



ANDREAS

Begon een eigen handeltje in baseball-cards. Zit nu nog met een onverkoopbare voorraad. Iemand interesse?

BAS



Een ware tatoeagekunstenaar en wat ons betreft veel beroemder dan Henkie S.

VERDER LUISTEREN WE NAAR NIEMAND.

Is de antwoordkaart al weg? Haal er dan één bij de winkels van Score, Free Record Shop of Foot Locker.

Meer informatie? Bel 06-300538 (75c/m) of kijk op Internet: www.radio538.nl

HOU RADIO 538 IN DE ETHER!

Radio 538 is het best beluisterde jongerenstation van Nederland en is alleen in Midden en Noord Nederland in de ether te ontvangen. Daarbuiten kun je Radio 538 dus niet op het strand, in de tuin, op je walkman of in de auto beluisteren.
Daar komt nog bij dat het ministerie van Verkeer & Waterstaat volgend jaar slechts een beperkt aantal etherfrequenties aan de meest-biedende wil gaan verkopen.
Dat zou kunnen betekenen dat Radio 538 de 103 FM-frequentie verliest. Vind jij ook dat Radio 538 in heel Nederland in de ether te ontvangen moet zijn... en moet blijven, laat dan horen wat jij wil.
Stuur de antwoordkaart in of stop 'm in de daarvoor bestemde bus bij de winkels van Score, Free Record Shop of Foot Locker.









DAAR GA JE MEER VAN HOREN!

deel 1

Stel; over een kleine vijftien jaar staat een 512 bits spelmachine in je huiskamer. Het is via een holografisch beeldscherm met één stemcommando onmiddellijk aangesloten op een wereldwijd netwerk. Hierop ding je wekelijks, verzonken in Virtual Reality en de joystick rechtstreeks in je brein ingeplugd, samen met een miljard mede aardbewoners mee in een loterij om een half miljard DigiDollar. Hoe goed wil jij in dit spel bedreven zijn?

United States of Adam

MISSIE VERKLARING

HALLO EN TOT ZIENS

Howdi, hiero Adam weer (misschien weet je het nog) die gozer die twee jaar geleden nog trouw de Ren & Stimpy recensies voor de PU schreef. Toen ging ik weg, naar België. En nu ben ik even terug -nog net zo gek als toen- om je te vertellen dat ik naar Amerika ben vertrokken. Naar Los Angeles in Californië om precies te zijn, met relatief dichtbij plekken als Hollywood, Las Vegas, Redmond en Silicon Valley waar ze aan de lopende band nieuwe lol voor onze spelende zieltjes produceren.
De westkust van Amerika wordt mijn speelterrein. Het is mijn opdracht jou daarvandaan maandelijks te voorzien van het vetste nieuws op het spelletjesfront, en door middel van ooggetuigeverslagen van de schermutselingen aldaar, te proberen een beeld van onze spelende toekomst te schetsen. Bij mijn afscheid in april 1995 schreef ik dat jij (de videogames- en computerspelletjesspeler) in training bent voor een toekomst die voorbij ieders begrip ligt. En gelijk heb ik, ook al zullen je ouders anders willen beweren.

EEN KORTE HISTORIE

De geleerde Deense futurist Rolf Jensen ziet bij de komst van de 21e eeuw de vijfde technologische revolutie voor de mensheid van start gaan, die van de Droom Maatschappij. De contouren hiervan zijn al duidelijk aan het worden.
Wat vooraf ging: tot een kleine tienduizend jaar geleden deden onze voorouders niks anders dan jagen en bessen verzamelen. Toen leerden ze het land bebouwen. Omstreeks 1750 volgde met de uitvinding van de stoommachine de industriële revolutie om in de vijftiger jaren van deze eeuw om te slaan in de informatie-maatschappij, een samenleving waarin niet iets wat je kan eten of aan kan raken het belangrijkste is, maar ... informatie. En omstreeks het jaar 2000 komt de volgende omwenteling in ons bestaan. Deze wereld is door de futuristen tot de 'Dream Society' gedoopt, oftewel de Droom Maatschappij, een maatschappij waar de droom, het avontuur, de spiritualiteit en het gevoel het belangrijkste zijn. We gaan iets doen met al die informatie die we hebben!



EEN PAAR TIPS

Een paar voorbeelden van de Droom Maatschappij. De beroemdste voorloper ervan is Gene Roddenberry, de visionaire schepper van Star Trek. Zijn dromen creëerde een industrie die miljoenen mensen 'Trekkies' maakte.
Maar het idee van de Dream Society staat ook dichterbij het dagelijkse leven. Jij koopt niet perse verse Nikes omdat je nieuwe sneakers nodig hebt. Je koopt ze omdat ze cool zijn, de juiste voetbalspits ze draagt, ze een houding vertegenwoordigen die jou bevalt. Om vergelijkbare reden koopt je moeder scharreleieren, niet omdat ze lekkerder zijn, maar het idee van een vrij rondlopende kip bevalt beter. En draagt je vader een spijkerbroek want dan voelt hij zich vrij. En kijkt je zuster naar die soap omdat ze... eh, 'beats me'. Het produkt of de functie op zich is niet meer zo belangrijk, maar het gehele verhaal erachter des te meer. Een wereld is aan het ontstaan waarin het idee, het gevoel, de droom de boodschap vormen.
Anno 1996 worden al miljarden geïnvesteerd in de Droom Maatschappij van de toekomst.



Degene die de droom maken, de Dromenmakers, verdienen geld, heel veel geld. De maker van Quake scheurt elke ochtend heel tevreden in zijn Ferrari Testarossa naar zijn werk. Je zou bijna zeggen dat de Droom Maatschappij er al is, maar dat is niet zo. Hier kom jij in het spel.

DAG HÉ

Ondertussen ben ik naar Amerika en zie wel hoeveel extra levens en credits ik daar kan scoren, of ik daar die ultieme GodMode zal vinden, en/of ik de skills heb, en dat soort dingen. Ik zal jullie een tijdlang van deze avonturen verhalen.
Uit van hier.

ADAM

POWER UNLIMITED'S games top 10

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY
Kirby's Block Ball (juli/aug) 8,1
Adventures Of Lolo (juli/aug) 8

MEGADRIVE
Toy Story (juni) 8,5

SNES
Super Mario RPG (september) 8,6

SATURN
Vampire Hunter (juni) 10
Nights (september) 9,4
Panzer Dragoon 2 (juli/aug) 8,8
Mega Man X3 (juli/aug) 8,2
ShellShock (juli/aug) 8,1

PLAYSTATION
Namco's Museum Pieces (juni) 9,8
Tekken 2 (juni) 9,4
Crash Bandicoot (september) 9,2
Tunnel B1 (september) 9,1
Resident Evil (juni) 9,1
Fade To Black (september) 8,9
Formula 1 (september) 8,8
Vampire Night Warriors (juli/aug) 8,8
Aquanaut's Holiday (juli/aug) 8,5
Alien Trilogy (juni) 8,5
Primal Rage (juli/aug) 8,3
Bust-A-Move 2 (september) 8,2
Po'ed (juli/aug) 8,1
Agile Warrior (juni) 8,1
ShellShock (juni) 8,1
Chronicles Of The Sword (juni) 8,1
Need For Speed (juli/aug) 8
Gradius Deluxe (juli/aug) 8
Wing Commander 3 (juni) 8

PC CD-ROM
Megarace 2 (september) 9,1
Duke Nukem 3D (september) 9
Star Trek Klingon (juni) 8,6
Gearheads (september) 8,6
Urban Runner (september) 8,5
Time Commando (september) 8,5
Spycraft (juli/aug) 8,5
Grand Prix 2 (september) 8,4
Quake Shareware (september) 8,4
Secret Mission (september) 8,3
S.T.O.R.M. (september) 8,3
AH-64D Longbow (september) 8,3
Star Control 3 (juli/aug) 8,3
NBA Live 96 (juni) 8,3
Advanced Tactical Fighters (juni) 8,3
Strip Poker Pro (juli/aug) 8,2
Olympic Soccer (juli/aug) 8,1
Civilization 2 (juli/aug) 8
Witchaven 2 (juli/aug) 8
Hexen Deathkings (juni) 8
Abuse (juni) 8
Zork Nemesis (juni) 8
Ripper (juni) 8
Bad Mojo (juni) 8

SONY PLAYSTAION
POWER top 10



1. (-) Toshinden 2
2. (2) Adidas Power Soccer
3. (8) Fade To Black
4. (-) Resident Evil
5. (1) Ridge Racer Revolution
6. (3) Need For Speed
7. (-) Olympic Summer Games
8. (4) Track & Field
9. (7) Twisted Metal
10. (-) Total NBA '96

NINTENDO
POWER top 10



1. (-) Super Mario 64 (N64 import)
2. (-) Pilot Wings 64 (N64 import)
3. (1) Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
4. (2) Donkey Kong Country 2 (SNES)
5. (-) Super Mario RPG (SNES import)
6. (3) Secret Of Mana (SNES)
7. (-) Robbedoes (Game Boy)
8. (-) Toy Story (Game Boy)
9. (-) Olympic Summer Games (SNES)
10. (4) Toy Story (SNES)

PC
POWER top 10



1. (-) Grand Prix 2
2. (1) Duke Nukem 3D
3. (2) Settlers 2
4. (4) Civilization 2
5. (-) Starfighter 3000
6. (-) Alien Incident
7. (3) Warcraft 2
8. (-) Return Fire
9. (5) C&C Covert Operations
10. (10) Earthworm Jim 1 &2

SEGA SATURN
POWER top 10



1. (-) Ultimate Mortal Kombat
2. (1) Need For Speed
3. (3) Sega Rally
4. (-) Loaded
5. (4) Virtua Cop
6. (2) Formula 1
7. (5) Panzer Dragoon 2
8. (-) Virtua Fighter 2
9. (-) Baku Baku
10. (8) FIFA Soccer '96

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

Independence Day & Special Effects

Het universum wordt belaagd door agressieve buitenaardse wezens. Als een soort sprinkhanenplaag trekken ze van planeet naar planeet, plunderen de boel, blazen de gebouwen op, steken de rest in de fik en gaan weer verder. Tot ze dat op aarde proberen en captain Steven Hiller tegenkomen....

In Independence Day, een SF-film die een gigantisch succes is in Amerika, is de heldenrol weggelegd voor captain Steven 'Fresh Prince Will Smith' Hiller. Deze militair zonder vrees met een hart van goud redt zo'n beetje in z'n eentje de wereld door het moederschip van de aliens op te blazen. Maar voor het zover is, zijn het Witte Huis en de Empire State Building opgeblazen, staat New York in de fik en hebben jet fighters een spectaculaire aanval op het ruimteschip inclusief nuke-attack, verloren.

SPECIAL EFFECTS

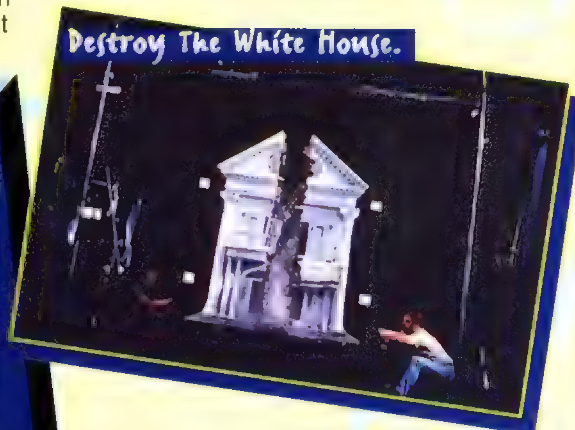
Kortom, er zitten een hoop special effects in Independence Day. Toevallig, of misschien wel helemaal niet, gaat eind september de korte film Special Effects draaien. Dit is een documentaire waarin wordt uitgelegd hoe special effects gemaakt worden, onder andere door een bezoekje aan de studio van Industrial Light & Magic te brengen, scènes uit Star Wars uit te leggen en te laten zien hoe ze in Independence Day het Witte Huis opbliezen. Special Effects is een grootbeeldfilm en gaat in IMAX (Rotterdam) en het Omniversum (Den Haag) draaien. Beide bioscoopzalen zijn gemaakt voor dit soort produkties en de effecten blijven indrukwekkend ook al worden de trucjes van de fx-makers verklapt. De film legt uit dat effecten werken omdat het menselijk oog en brein makkelijk te bedriegen zijn. En dat is goed; zonder lichtzwaarden, C3PO, Wookies en E.T. was m'n jeugd heel anders geweest.

Special Effects vanaf 26 september in IMAX Rotterdam di. t/m zo. 14.00-16.00 uur en Omniversum Den Haag di. en wo. 13.00 en 15.00, do. t/m zo. 13.00, 15.00, 17.00, 19.00 en 21.00 uur. Independence Day draait vanaf 3 oktober.

Is het echt? Nee, Special effect!



Destroy The White House.



Kaartjes voor Special Effects

PU kan twintig vrijkaarten voor Special Effects weggeven; tien voor Den Haag en tien voor Rotterdam. Interesse? Stuur dan een briefkaartje, met daarop wie je bent en waar we je kunnen bereiken (geen buzzer-adressen aub), of je in Den Haag of Rotterdam wilt gaan kijken en het antwoord op de volgende uiterst moeilijke vraag: Wat zijn de titels van de drie Star Wars films?

Bij Volume nemen ze het begrip 'multimedia' serieus. Dit Engelse bedrijf brengt regelmatig CD's uit met daarop rare & exclusive tracks. De schijfjes gaan vergezeld van een tijdschriftje waarin artikeltjes en interviews met de artiesten die op de CD te horen zijn. Sinds kort bevatten de Volumes ook een CD-ROM-track. Tijd voor een review.



SOUNDS

Volume nummer 16 is een dubbel-CD waarop onder andere Baader Meinhof, The Cure, Lush, Dubstar en Beck te horen zijn. Alle nummers zijn geremixed of opnieuw opgenomen en vormen samen een soepel lopende plaat die niet snel verveelt: perfecte achtergrondmuziek om het tijdschriftje bij te lezen. Dit blijkt een echt muziekblad te zijn. De interviews zijn met ballen geschreven, de vormgeving is prachtig en zelfs de vele advertenties zijn niet storend. Integendeel; als het niet zonde was om het blad uit elkaar te scheuren zouden we het zo aan de muur hangen.

ZIEK

Volume is heel erg hip maar wordt nergens trendy en ze weten daar hoe je humor spelt (de strips hebben een ziekheidsgraad waar Joop Klepzeiker z'n vingers bij af zou likken).

De CD-ROM, genaamd IT is weer een verhaal apart. Ten eerste is het geen track, daar is IT veel te groot voor. De makers hebben een paar adviezen voor mensen die het schijfje willen bekijken. De belangrijkste daarvan zijn; verwacht niet dat IT het allemaal voor je uitspelt en... gebruik je muis alsof je leven ervan afhangt. En oh ja; multimedia is een fokkin leugen. Waarna een parade van videoclips, robots, rare babies, en raketten volgt. Er zit heel veel in de ROM verstopt wat 'm zwaar maakt zodat je af en toe even geduld moet hebben. Zo ongeveer alles is klikbaar en behoorlijk weird. Check het zelf maar. Volume is lekkere shit.

Volume; copulation explosion
Distributeur: Rough Trade
Prijs c.a. ƒ 45,-

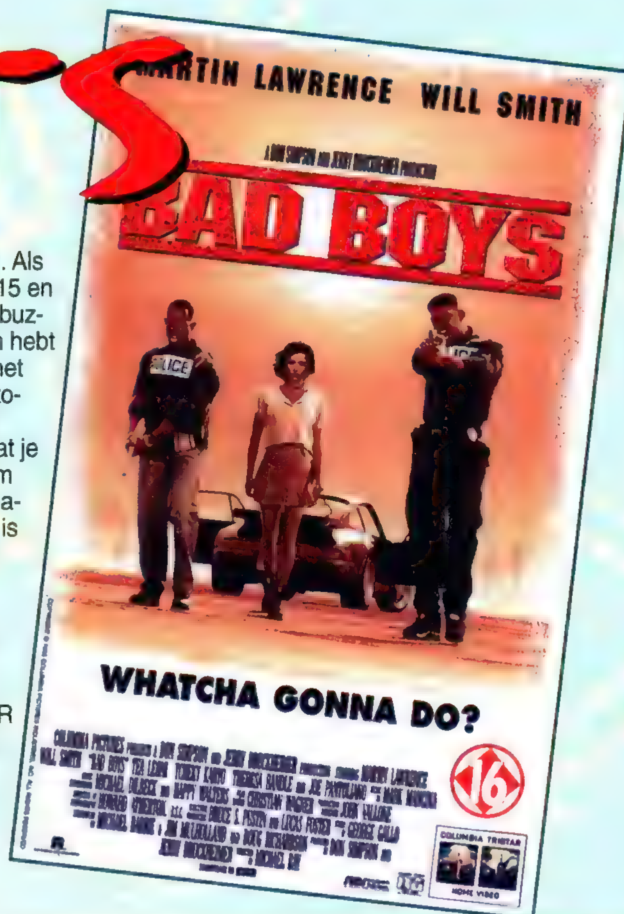
SHORTS

Will Smith, de Fresh Prince of Bel Air, is hot in Amerika. Op het moment maakt hij de blits in Independence Day waar hij de strijd aangaat met stoute aliens. Z'n vorige bioscoophit **Bad Boys** is nu op video uit. Hierin speelt Smith een undercover cop in Miami die samen met z'n partner 72 uur krijgt om de bad guys te pakken. Dat betekent veel zon, snelle auto's en een hoop explosies.

Wij hebben tien knalgele Bad Boys caps weg te geven. Hoef je alleen even voor te zeggen hoe Smith en z'n partner in de film heten.

Big Balloon Publishers heeft **Franka op CD-ROM** gezet. Het verhaal 'De Dertiende Letter' is daarvoor voorzien van een soundtrack en, volgens het persbericht, 'spectaculaire geluidseffecten'.
De auteur van Franka, Henk Kuijpers, heeft een toelichting ingesproken op de ROM. Een soort hoe-bouw-ik-een-stripverhaal op (niet hoe teken ik), waarmee de beginnende striptekenaar met een dubbelspeed player, 8 Mb RAM en een 386-er aan z'n carrière kan beginnen.
De Franka CD-ROM ligt voor ƒ 49,95 in de boekhandel en stripspeciaalzaak. Je kunt hem ook rechtstreeks bij Big Balloon bestellen. Maak daarvoor het bedrag over op gironummer 3658311 t.n.v. Big Balloon, Heemstede o.v.v. Franka CD-ROM.

BAR staat voor Buzzing Adventure Rotterdam. Op zaterdag 21 september kun je in Rotterdam meedoen aan een **Innercity Game**, een **interactief Buzzerconcert** en als uitsmijter de **Buzzer Dating Party**. Als je tussen de 15 en 25 bent, een buzzer/semafoon hebt en zo tegen het eind van de zomer echt niet meer weet wat je moet doen om jezelf te vermaken, danne... is dit misschien een optie. Bel 010-4361538, het Voice Response Systeem van BAR waar je meer informatie kunt krijgen.



PU Presenteert:

DE NINTENDO 64!



Omdat de grote voeding niet is ingebouwd en er geen CD-speler is, is de N 64 nauwelijks groter dan de MegaDrive II.

Telkens veranderde de datum dat de N64 in ons land te verkrijgen zou zijn: eind 1995, begin 1996, 1 April 1996, zomer 1996, eind 1996 of zelfs in 1997. We durven het nog steeds niet met zekerheid te zeggen maar een ding is zeker: hij is er, al geldt dat voorlopig slechts voor Japan.



De streefdatum voor de introductie van de N64 in Nederland is nog steeds het einde van dit jaar.





De joypad werkt zoals de oude vertrouwde SNES-joypad als je de twee uiterste handvatten gebruikt.



Voor beide spellen die ik heb bekeken, moet je het middelste- en het rechterhandvat nemen.

Het joystickje, dat in het midden zit, is analoog. Daardoor kun je ook 'een beetje naar rechts' of 'heel hard naar links' omdat hij registreert hoe ver je de stick in een bepaalde richting duwt.

Het afgelopen jaar is er veel geschreven, gegist en verzonnen in de pers over de Nintendo 64, zoveel zelfs dat er geruchten gingen dat het apparaat helemaal niet bestond. Ook wij deden natuurlijk ons best om jullie zo goed en zo snel mogelijk van informatie te voorzien omtrent het beruchte apparaat. Ons eigen archief toont een duidelijk overzicht van het aanhoudende tumult rond het antwoord van Nintendo op de Saturn en de PlayStation.
En uiteindelijk verscheen er op een middag een mysterieuze doos op onze redactie. In deze doos zat een levensechte N64 met de games Super Mario 64 en Pilotwings 64. Over die games kun je op de volgende pagina's alles lezen maar eerst kijken we natuurlijk naar het apparaat zelf, het langverwachte vervolg op de SNES.

KLEIN

Meteen al als je de Nintendo 64 in je handen hebt, valt op hoe klein het apparaatje eigenlijk is. Dat komt waarschijnlijk omdat de grote voeding niet ingebouwd is maar als los kastje tussen het snoer en het stopcontact zit (bekend van de 16-bit apparaten) en omdat er geen CD-speler is ingebouwd. Het volgende dat opvalt is de vreemd gevormde joystick; op zichzelf al een grote technologische verbetering ten opzichte van zijn voorgangers.

ANALOGE STICK

In de Power Unlimited van februari 1996 kun je alle technische achtergronden lezen over de N64, maar deze gegevens zeggen natuurlijk niet alles. Het gaat er uiteindelijk om hoe het ding in de praktijk functioneert!
Wat betreft mijn ervaringen met de joystick kan ik in ieder geval zeggen dat deze heerlijk in de hand ligt. Hij werkt zoals de oude vertrouwde SNES-joypad als je de twee uiterste handvatten gebruikt maar voor beide spellen die ik heb bekeken, moet je het middelste- en het rechterhandvat nemen.
Onderaan de middelste zit bij de wijsvinger een knop, zoals bij de trekker van een pistool. In de meeste games zal dit de schietknop zijn, zoals bijvoorbeeld in Pilotwings 64.
De grootste verandering is echter dat het joystickje, dat in het midden zit, analoog is in plaats van de bekende digitale vierpuntsdruktoets. De laatste kan alleen maar registreren of je naar links, rechts, omhoog of omlaag drukt. Met de nieuwe analoge joystick kun je ook 'een beetje naar rechts' of 'heel hard naar links' omdat hij registreert hoe ver je de stick in een bepaalde richting duwt.
Het resultaat is dat bijvoorbeeld de nieuwe Mario kan sluipen, lopen, snelwandelen of rennen in dezelfde richting door respectievelijk de joystick verder of minder ver in die richting te drukken.

SNELLE JONGEN

Over de N64 zelf kan ik kort zijn. Het ding is snel! De polygoongames op de 32-bitters laten vaak ruwe randen zien en met racespellen wordt vaak een gedeelte van de achtergrond nog niet uitgerekend zodat je gekke gaten in de horizon krijgt.
De N64 kan deze rekensommetjes allemaal makkelijk aan. ☛

IMPORT
De Nintendo 64 is op dit moment alleen via de import verkrijgbaar. Het Groningse Dimension Plus levert de N64 voor ƒ 1199,- inclusief Mario 64 en AV-converter.
Meer informatie: Tel.050-3129818.



Er kunnen vier controllers op de N64 worden aangesloten. Naar verluidt zal Mario Kart 64 een van de eerste spellen zijn die op deze optie inspeelt.



Aan de onderkant van de joypad zit een speciale knop waarmee je in bepaalde spellen extra (vuur)kracht ter beschikking hebt.

De games Super Mario 64 en Pilotwings 64 laten prachtig renderwerk zien van zowel de achtergronden als de karakters of bewegende objecten.
Ook de ingebouwde functies als transparantie, spiegeling en schaduw komen prachtig uit in deze spellen. En dan hebben ze nog niet eens het onderste uit de kan gehaald, aldus Nintendo-goeroe Miyamoto.

SHIGERU MIYAMOTO

Zoals bekend heeft Nintendo een zeer succesvolle gamesfabriek die wordt geleid door videogame-goeroe Miyamoto. Sinds hij Zelda gemaakt heeft, houdt hij zich steeds minder bezig met het fabriceren van games omdat hij het te druk heeft als leider van vele projecten. Toch maakte hij een uitzondering voor Super Mario 64, wat de lancering van de N64 nog spectaculairder moest maken.
Miyamoto was actief in elk aspect van de produktie en is dus de aangewezen persoon om te vertellen over games op de N64. De twee games die we tot nu toe op de N64 hebben gezien (Super Mario 64 en Pilotwings 64), zijn zogenaamde 'eerste generatie spellen'. Dat houdt in dat ze bij de groep spellen horen die in de beginperiode van een spelcomputer zijn gemaakt.
Vergelijk bijvoorbeeld Super Mario als eerste generatie spel van de SNES met spellen als Donkey Kong Country en Toy Story. De laatste twee titels halen bijna het maximale uit de 16 bitter terwijl we Super Mario in de begintijd van de SNES al aardig spectaculair vonden. Er staat ons dus nog wat te wachten!
Volgens Miyamoto is bij Super Mario 64 maar ongeveer 60% gebruikt van de capaciteit van de Silicon Graphics N64 technologie.

64DD

Hoewel Miyamoto erg tevreden is over Super Mario 64, heeft hij er niet alles in kunnen stoppen wat hij wilde. Daarom is nu al besloten om aan een vervolg te gaan beginnen dat nog spectaculairder moet worden dan zijn voorganger. Dit vervolg zou wel eens op de 64DD-uitbreiding van de N64 kunnen gaan uitkomen.
De 64DD is een beschrijfbare optische disk die kan worden aangesloten op de N64. Volgens Miyamoto zal de tragere overdrachtsnelheid van de disk ten opzichte van het cartridge-systeem geen probleem zijn omdat de N64 een geheugenuitbreidingsmogelijkheid heeft, iets dat meer invloed heeft op de snelheid van een spel dan de snelheid van een optische disk.

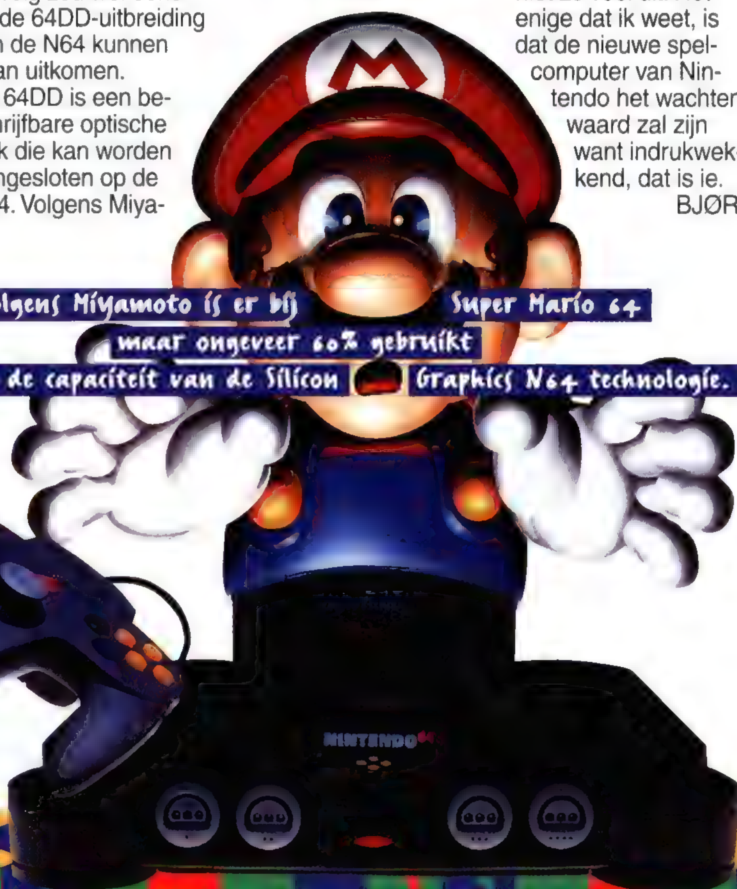
WANNEER?

Alles goed en wel, maar wanneer krijgt de Nederlandse gamer nu eindelijk die N64 in handen? Voor dat antwoord belden we met het hoofdkantoor van Nintendo in Nederland. Wat meteen opviel is dat daar op de achtergrond veel SM64-geluidjes klonken gecombineerd met 'oooh' en 'aaah' van enthousiaste medewerkers. Ondanks dit enthousiasme kan er nog steeds niets met zekerheid over de Nederlandse introductie worden verteld. De streefdatum is nog steeds het einde van dit jaar, maar voorzichtig wilden ze nog wel het einde van deze herfst noemen. De vermoedelijke prijs komt op ƒ 599,- zonder spel en met één controller. De enige zekerheid is in ieder geval dat het nieuwe apparaat de Nintendo 64 gaat heten, of kortweg de N64, en dus niet de Ultra64, zoals tot nu toe de benaming in de media was.
Mij maakt die naam niet zo veel uit. Het enige dat ik weet, is dat de nieuwe spelcomputer van Nintendo het wachten waard zal zijn want indrukwekkend, dat is ie.

BJØRN



De prijs van de N64 zal vermoedelijk op ƒ 599,- uitkomen.



Volgens Miyamoto is er bij Super Mario 64 maar ongeveer 60% gebruikt van de capaciteit van de Silicon Graphics N64 technologie.



Aan elke episode van een Mario-avontuur gaat natuurlijk een verhaal vooraf. Dat gaat nu eenmaal zo met platformspellen: ondanks dat ze bijna allemaal leveltjes en eindbazen afwerken, is er altijd een achtergrondverhaal over slechteriken die de wereld veroveren of iemand gevangen houden en dan moet jij als held die slechterik verslaan.

OUD VERHAAL

Bij vrijwel alle versies van Mario tot nu toe had ultra-bad guy Bowser de lieftallige prinses ontvoerd en moest het arme loodgietertje gevaarlijke routes afleggen om het koninklijke meisje van de dood te redden.
Ho! Maar dit is Super Mario 64! Je denkt toch niet dat we dat tot vervelens toe herhaalde plot nog een keer moeten meemaken!? Dacht het wel. Helaas, met alle vernieuwingen had het Marioteam echt geen puf meer over om zich over een nieuw sprookje te buigen. Jammer? Ach, wat mij betreft maakt het niet zoveel uit. Het gaat om het spel en de actie, dus laten we het daar maar over hebben.

MISVORMDE MARIO

De Nintendo 64 gebruikt geen CD's maar de oude bekende cartridges. Een van de voordelen daarvan is dat je niet 15 seconden hoeft te wachten nadat je de computer aanzet maar dat Mario's glimlachende gezicht je aanstaart op hetzelfde moment dat je de schakelaar omzet! Je kunt overigens meteen beginnen met spelen bij het introscherm zelf.

Met een handje dat je bedient met de joystick kun je Mario's gezicht vervormen door aan zijn oren, neus en petje te trekken.

Als je vindt dat hij er belachelijk genoeg uitziet, kun je hem van alle kanten in perfecte 3D bekijken! Leuk hè? Voor 15 seconden misschien, maar toch grappig gedaan van die Japanse gasten!

BEWAREN

Goed, nadat je uitgespeeld bent met de kop van Mario, druk je op Start en verschijnt het scherm waar je kan aangeven met welk van de vier opgeslagen spellen je wilt beginnen.
Dat is een ander voordeel van de cartridges: het spel wordt opgeslagen in de cartridge zelf en niet in het geheugen van je console. Je hoeft dus niet je hele N64 mee te sjouwen als je bij een vriend of vriendin (of oma) wilt gaan spelen omdat daar je high-scores op worden bewaard.

SUPER MARIO 64



Versla deze eindbaas door drie keer op z'n rug te beuken.

Mario is erg trots als hij een ster wint.

Bij het titelscherm kun je Mario gekke bekken laten trekken.

Zorg dat je niet geplet wordt.

Mario op weg naar de top van de berg.

Soms levert een overwinning vuurwerk op.

Mario bezoekt de donkere kerkers van het kasteel.

Al glijdend munten verzamelen.

Tenminste, als die vriend, vriendin of oma tenminste ook een N64 heeft.

Bij Super Mario 64 wordt er na elke verzamelde ster gevraagd of je de huidige score wilt opslaan, zodat je het nooit per ongeluk vergeet.

STER?

Wat nou ster? Inderdaad, dat had ik nog niet uitgelegd. De hoofdmissie van het spel (behalve overleven) is het verzamelen van sterren. Er zijn zeven sterren in elk level (er zijn 15 levels) en nog eens 15 sterren die je kunt vinden in bonuslevels of andere lokaties. Er zijn dus totaal 120 sterren in het spel. Als je ze allemaal kan verzamelen, zou je Yoshi nog wel eens tegen kunnen komen!

HOE DAN?

Er zijn verschillende manieren om sterren te krijgen. Soms liggen ze gewoon voor het oprapen, maar meestal krijg je ze van andere bewoners van Mario's wereld als je iets voor ze doet of als je ze kan verslaan. Soms kom je iemand tegen die je een opdracht geeft. Als je die dan vervult krijg je een ster.

In een van de levels zie je bijvoorbeeld een moederpinguïn die haar baby kwijt is. Als je het arme beestje kan vinden en hem veilig terug naar zijn mamma kan brengen dan ben je een goede knaap en krijg je een ster.

Er is nog een pinguïn in datzelfde level maar die wil wat anders. Hij heeft namelijk een glijbaan en hij wedt dat hij het gevaarlijke parcours (naast de glijbaan is een enorme afgrond) sneller kan afleggen dan onze loodgieter. Je krijgt een ster als je het tegendeel kan bewijzen.

In elk level krijg je sowieso een ster als je honderd munten kan verzamelen. Deze munten liggen overal verspreid en je krijgt ze als je een slechterik sloopt.

Kortom, er zijn massa's manieren om sterren te verzamelen en geloof me, er zitten behoorlijk pittige opdrachten bij!

TUIN

In het begin, oftewel als je met het spel start, sta je in de prachtig onderhouden tuin van het kasteel van de prinses. Het ziet er ogenschijnlijk vredig uit, met perkjes en boompjes en fladderende vlindertjes en lief fluitende vogeltjes. Die tuin is eigenlijk niets meer dan een speeltuin, in de zin dat er niets te doen is. Mario kan niets overkomen totdat hij het kasteel zelf binnengaat. Toch is de tuin er niet voor niets. Alle moves die Mario kan maken krijg je niet zomaar onder de knie, en de tuin is uitermate geschikt om al die driedubbele achterwaartse schroefsalto's lekker op je gemak te oefenen.

Klim ook eens in de bomen die er staan, want dat kunstje heb je later in het spel nodig. Als je eenmaal bent uitgeoefend (je kan zelfs in de slotgracht zwemmen) dan ga je de brug over en door de deur het verlaten kasteel binnen.

LEVELS

In Super Mario 64 loop je niet echt level 1, 2, 3 enzovoort door totdat je bij de opper-eindbaas bent en het spel is afgelopen. In het kasteel zie je namelijk een aantal deuren. De meeste hebben sterren op de deur met een 1, 2 of 3 erop. Andere hebben een slot en daar kun je voorlopig niet in. Ook is er een deur met een kleine ster erop zonder een cijfer. Dat is de enige deur die je in kan gaan. De andere deuren gaan pas open als je respectievelijk 1, 2 of 3 sterren hebt verzameld.

Je hoeft dus niet eerst alle sterren van een level (deur) te verzamelen voordat je verder mag. Je kan zelf de volgorde kiezen als je tenminste over genoeg sterren beschikt om de deur te openen. De deuren waar een slot op zit, gaan later in het spel pas open.

MAGISCH

Achter elke deur bevindt zich een kamer met een magisch schilderij aan de muur. Door in die magische schilderijen te springen komt Mario in de bijbehorende wereld terecht. Hoewel elke wereld verschillend is in vorm en avonturen zijn ze in te delen in vijf 'categorieën':

Tuin

In de tuin-werelden is

Super Mario 64

JAPANSE IMPORT



Staartslingeren.

Snel! Anders val je in de afgrond!

het genieten van een weelderige natuur maar ze zijn niet zo plesant als het Vondelpark op een zonnige middag. In de perkjes huizen gigantische vlees-etende planten en andere onvriendelijke groenbewoners. Vaak moet je via dunne plankjes diepe ravijnen oversteken en heb je grote kans geplet te worden door een gevarieerd arsenaal mega-slechteriken die uit het niets opduiken.

Vuur

De vuur-werelden lijken meer op obstakelparcours dan de andere werelden. Je moet meestal een bepaalde route afleggen terwijl je in andere lokaties vaak goed moet zoeken waar de verschillende sterren zich bevinden.

Het landschap bestaat uit kleine eilandjes die drijven op een zee van kokende lava. Geen gezonde duik nemen dus, bewaar dat maar voor de water-werelden.

Water

Laat je niet afleiden door de vrolijk gekleurde visjes die ronddobberen in deze onderwaterwereld. Mario kan prima zwemmen maar moet zo nu en dan bovenkomen om adem te halen.

Vijanden zijn onder andere haaien en een supergrote aal. Pas ook op voor onderwaterkolken, want die kunnen je zo diep meezuigen dat je niet meer op tijd boven kan komen voor een broodnodige hap lucht!

IJs

Hier verwacht je natuurlijk irritant geglij en een Mario die moeilijk onder controle te houden is. SM64 voldoet aan al die verwachtingen, waardoor je meer tijd besteedt aan het in bedwang houden van de snelle glijpartijen dan aan het verslaan van sneeuwmannen en het zoeken naar baby-pinguïns.

Neem ook even de tijd om een sneeuwpop te maken, dat levert je een glimmende ster op!

Woestijn

De grootste vijand van Mario in dit gebied is de bewegende grond; één verkeerde beweging en hij spartelt hulpeloos in het drijfzand! Het wemelt er ook van de vervelende gieren die het petje van Mario's hoofd willen stelen.

De onvermijdelijke piramiden sterven van de geheime gangen dus houd pen en papier gereed om notities te maken.

ENERGIE-BALK

Mario is, zoals ze het in Japan zo mooi kunnen zeggen: 'gezegend met de kracht van acht loodgieters'. In het Nederlands betekent dit dat de gabber een energiebalk heeft. Elke keer als hij geraakt wordt door een vijand, te hard neerkomt na een sprong in een afgrond (hij kan overigens heel wat hebben) of als hij te lang onder water is, verliest hij een beetje energie.

De balk (in dit geval een rondje in de vorm van een taartdiagram) kan weer worden aangevuld door munten te verzamelen of door veilig de oppervlakte van het water te bereiken.

EPILOOG

Dat was het zo'n beetje. Totdat de N64 in Nederland komt, zal je het moeten doen met de plaatjes die ik heb gemaakt van dit topspel. Ik blijf ondertussen natuurlijk goed oefenen om tegen die tijd alle tips en trucs in Eeuwig Leven te kunnen zetten, en wat mij betreft kan dat niet snel genoeg gebeuren!

RAPPORT

GRAPHICS	9,9
GELUID	9,9
ORIGINALITEIT	8,5
SPEELBAARHEID	9,9

NINTENDO 64

Prijs: Inclusief bij aankoop import N 64
Fabrikant: Nintendo
Importeur: Dimension Plus
Tel. 050-3129818

9,6

Alle verwachtingen zijn waargemaakt door het team van Miyamoto! De gameplay is net zo fantastisch als de graphics en de soundeffects! De 3D graphics zijn even wennen, maar het oefenen meer dan waard. SM64 laat de concurrentie ver achter zich en is wat mij betreft hèt spel van het jaar 1996. BJØRN

Mario heeft nooit veel meer kunnen doen dan lopen en springen. Het zou natuurlijk absurd zijn om naast de fantastische graphics en nieuwe gameplay niet een paar nieuwe moves erbij te verzinnen. En geloof me, ze hebben het niet bij een paar gelaten! De nieuwe Mario is een mix tussen Spiderman en een Olympische turner en dat laat hij graag zien. Daarvoor hebben we deze pagina tot Mario's Moves Pagina gebombardeerd waarin hij alle kans krijgt om zijn trucjes te showen.

Super Mario 64

Mario's Moves

Een zijwaartse salto maak je door te rennen snel om te draaien en dan springen.

Buk en druk dan op springen.

Mario maakt een prachtige drievoudige achterwaartse salto.

Als je springt, roept Mario 'Jaak!' Spring nog eens als je neerkomt en hij springt hoger, 'hoehee!' De derde sprong is het hoogst en Mario maakt twee salto's terwijl hij 'Jaahoe!' roept.

Als Mario glijdt, kun je sturen en 'm harder of zachter laten gaan.

Als Mario een sprong net niet haalt, druk dan op omhoog om op 't randje te klimmen.

Klim in het gat, richt het kanon en suis door de lucht! Het kanon vergt veel oefening.

In benauwde situaties kan Mario langs de muur schuifelen.

Mario zwemt als een vis maar moet wel af en toe boven komen om adem te halen.

Soms zitten er geheime dingen in bomen of palen. Spring erop en klim naar boven!

JAPANSE IMPORT

PILOTWINGS 64

Nadat ik Super Mario 64 had gespeeld mocht ik van mijn psychiater minstens een week niet op de Nintendo 64 spelen. Ik was namelijk zo ondersteboven van die machine dat ik in 't café 64 biertjes bestelde en mijn eitjes 64 minuten liet koken. Het is nu pas vijf dagen later maar Pilotwings 64 moest ik zien. Volgens mijn psychiater kan dit blijvende schade veroorzaken, dus ik hoop dat het 't waard is!


Hooters doet een kamikaze-aanval op deltavliegers.

VLIEGSIM?

Het komt nog niet zo vaak voor dat er flightsim-achtige games op de consoles uitkomen, en op het eerste gezicht lijkt Pilotwings 64 ook niet op een flightsim. Toch kan ik nu al zeggen dat PW64 de leukste en mooiste is die ik tot nu toe heb gezien. Geen saaie tweemotorige zakenjets maar deltavliegers, rugraketten, gyrocopters, parasailers, zevenmijlslaarzen en je kan je zelfs laten afschieten door een megakanon!

Het doel van het spel is simpel: laat zien dat je al die voertuigen beheerst als geen ander. Je mag dit bewijzen door een aantal opdrachten uit te voeren (in totaal zijn er 28 missies die op ontelbare manieren zijn te volbrengen) waarbij een kritische jury op verschillende onderdelen punten geeft.

PUNTEN SCOREN

De punten worden niet altijd op dezelfde manier behaald. Met vrijwel alle voertuigen moet je door zwevende hoepels vliegen (die in latere levels ook nog eens bewegen), maar er komt meer bij kijken dan kunstig vliegwerk. In de latere gyrocoptermissies moet je vijandelijke doelen uitschakelen met behulp van raketten.

Een deltavlieger is meestal niet uitgerust met zware wapens. Deze missies zijn dan ook wat vrediger: je enige wapen is een fototoestel. Hiermee moet je ook op doelen schieten, maar dan om mooie kiekjes aan de jury te presenteren. Hoe moeilijker het is om de foto te maken, des te meer punten krijg je.

Daarnaast zijn er nog punten te behalen voor een gladde landing en er worden punten afgetrokken als je ergens tegen aan vliegt (zachtjes dan, want als je iets met volle snelheid ramt dan duikel je tegen de vlakte en moet je opnieuw beginnen).

OLYMPIC REVIVAL

Als je meer dan 70% van de maximaal te behalen punten krijgt, dan scoor je een medaille. Een bronzen welteverstaan. Je moet meer dan 80% halen voor een zilveren maar pas bij een score van minimaal 90% mag je de gouden vleugels op je jas spelden.

Dit geldt voor drie voertuigen: de deltavlieger, de rugraket en de gyrocopter. Als je bij alle drie de medailles binnensleept dan mag je een bonusgame spelen. De eerste drie missies zijn vrij simpel - een soort oefenmissies.

Toch krijg je al een bonusgame! Je mag vliegen zoals een echte vogel dat doet: vleugels op je rug en fladderen tot je erbij neervalt (dat laatste resulteert overigens in een game-over). ☛

Een perfecte landing op het randje van een berg.

Punten scoren in een levensgevaarlijke canyon.

Let op dit detail: telkens als je een missie besluit, is het tijdstip van de dag anders. Zoals hier, dag en nacht.

POWER TIP

Foto's van spuitende walvissen doen het goed bij de jury.

PILOTWINGS 64

Andere bonusgames draaien rond het eerder genoemde kanon, een val van grote hoogte (met parachute wel te verstaan) en de zevenmijlslaarzen. Oké, genoeg geluld! Let's meet the crew:

Lark en Kiwi
Piloten komen in alle vormen en maten en daardoor zijn ze beter in het ene voertuig dan in het andere.
Lark en Kiwi zijn de jongsten van het stel en doordat ze zo licht zijn, vormen ze de beste kandidaten voor de deltavliegers.
Ook met de rugraketten kunnen ze uitstekend overweg maar door hun geringe gewicht reageren ze veel sneller op de besturing dan hun zwaardere collega's. Handig als je al een goede piloot bent maar voor de beginners is het wel wat moeilijker.
Ze zijn gemiddelde gyrocopter piloten maar ze protesteren hevig als je ze uit een kanon wilt lanceren.

Goose en Ibis
De twee middengewichten blinken in geen enkel voertuig echt uit maar kunnen wel overal prima mee overweg. Vanwege hun gemiddelde gewicht hebben ze met de rugraket goede controle in combinatie met een aardige topsnelheid maar het beste voelen ze zich thuis hangend onder een parachute. Zonder morren storten ze zich vanaf een hoogte van 2000 meter uit een vliegtuig om dan gracieus naar moeder Aarde af te dalen.
Goose hangt overigens niet alleen graag onder een parachute: de blitse dude hangt ook graag de bink uit. Ibis, een Egyptische schoonheid, doet het liever rustig aan terwijl ze de filosofie leert van de oude geesten van de farao's.

Hank en Hooter
In Amsterdam heb je een café dat Hooters heet. Er werken alleen maar meisjes die niet worden aangenomen op hun serveertalenten maar meer op hun borstomvang. Onze pilote Hooter zou zonder problemen door die sollicitatieprocedure heen komen en heeft dan ook heel wat gewicht mee te torsen. Net als de uit de klauwen gegroeide bodybuilder Hank voelt ze zich niet zo op haar gemak onder een parachute of een deltavlieger. Een wedstrijd tegen de zwaartekracht hebben ze nog nooit gewonnen maar ze laten bij een minder zachte landing prachtige vlekken achter op de grond.
Zet ze liever achter het stuur van een gyrocopter, of bewaar ze voor het kanon. Angst is namelijk iets waar ze nog nooit van hebben gehoord.

ERVARING

Nu we de theorie achter ons hebben gelaten en met iedereen kennis hebben gemaakt, lijkt het me tijd om de praktijk te aanschouwen.
En geloof me, ook PilotWings laat zien wat er zoal met de N64 gedaan kan worden. Dan praat ik niet alleen over de graphics, maar ook over de bediening van de voertuigen. Deze reageren geweldig op elke beweging van het analoge joystickje!
De gyrocopter is redelijk eenvoudig te bedienen, maar met bijvoorbeeld de deltavlieger moet je rekening houden met wind en thermiek (stijgende lucht). Met knoppen regel je de snelheid van de copter en de rugraket.
Die laatste heeft trouwens drie verschillende motoren: een krachtige, een subtiele (voor kleine bewegingen) en eentje die heel hard ronddraait, zodat je op dezelfde plek stil in de lucht blijft hangen.
Dezelfde knoppen hebben een andere functie bij de delta, want daar zit natuurlijk geen motor op. Wel kun je afremmen door de vleugels als een soort parachute dicht te trekken (noodzakelijk bij landen).
Sneller gaan kan alleen door te dalen maar zorg dan wel dat je thermiek in de buurt hebt want anders stort je neer! Alle bediening voelt heel natuurlijk aan, maar dat kan je eigenlijk alleen maar zelf ervaren.

Schiet op man, de motor draait al.

Het Pilotwingsteam.

Pas op, walvissen zijn beschermde dieren!

Schieten op vliegvelden mag niet van Clinton.

Houd de hoogte altijd goed in de gaten.

Voordat je begint aan een missie kan je het terrein verkennen.

POWER TIP
Zet nooit een van de zware characters in bij het parachute-springen.

POWER TIP
Vlieg eens door de vlam in de toren. Je hoort "[illegible]" en de delta begint te roken! Je kunt overigens gewoon doorvliegen.

RAPPORT

GRAPHICS	9,9
GELUID	9,9
ORIGINALITEIT	9,6
SPEELBAARHEID	9,9

- Besturing is glad als boter!
- Mooiste texture mapping ooit
- Zo realistisch dat je gaat zweven
- Deze moet je hebben!

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 199,- Bk. ca. 3600
(Bij aanschaf N64: ƒ 100,-)
Fabrikant: Nintendo
Importeur: Dimension Plus
Tel. 050-3129818

9,8

PilotWings 64 is zonder meer de beste flightsim die ik ooit heb gezien. De zogenaamde look-and-feel van het spel is ongeëvenaard en de missies zijn pittig en vol actie. Soms vergeet je dat er een missie is en vlieg je uren rond, genietend van het prachtige uitzicht.
Oké, ik moet dan wel een weekje met dwangbuis in de isoleercel, maar geloof me, het was de moeite waard!
BJØRN

Baku Baku

Sinds een Russische wetenschapper een hele reeks hopeloos verslaafden creëerde met het spel Tetris, zijn er ontelbare varianten op dit bekende spel gekomen. Baku Baku is er een van, maar zitten we daar op te wachten?

BOBBELPAK

Waarschijnlijk zijn de bekendste Tetris varianten die we de afgelopen tijd hebben bekeken Pac-Attack, Pac-Panic en Bubble Bobble. Pac-Attack en Pac-Panic zijn identiek en van Bubble Bobble is de 'bijna-kloon' Bubble Bobble 2 onlangs verschenen.
Zowel de Pac- als de Bubble Bobble versies maken gebruiken van het basis idee van Tetris en passen dat aan op hun manier. Beide varianten zijn daarin naar mijn mening aardig geslaagd in die zin dat de makers ervan zelf ook iets hebben bedacht om het spel anders en interessant te maken. Maar laten we naar nieuwkomer Baku Baku gaan kijken.

ER WAS EENS...

De makers van Baku Baku hebben er zelfs aan gedacht om een achtergrondverhaal toe te voegen aan hun spel. Dit verhaal leidt ons naar een koninkrijk ver van hier en natuurlijk ook heel lang geleden waar een prinses woonde die dol was op dieren. Op een dag kwam een minister half hysterisch de troonzaal binnen stuiteren waar hij nahijgend tegen de koning stamelde dat er iets afschuwelijks was gebeurd.
En wat was er dan zo verschrikkelijk? Nou, de prinses wilde absoluut een nieuw huisdier hebben, en dat terwijl het hof al met gemak voor een dierentuin kon doorgaan.
De hofbedienden hadden het al te druk zoals de situatie nu was dus moest er iemand bijkomen om voor de dieren te zorgen. Om de juiste kandidaat te kiezen ontwierp de wijze koning een selectieprocedure in de vorm van een videogame. Juist: Baku Baku.

NIET VOEDEREN!

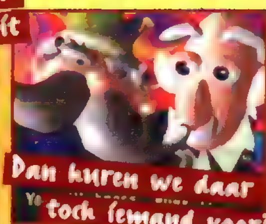
Als speler krijg je de kans om jezelf te bewijzen door de verschillende dieren het juiste voedsel te geven. Namelijk: honden houden van botten, konijnen van wortels, apen van bananen, panda's van bamboe en muizen van kaas.
Het speelveld is vrijwel hetzelfde als bij Tetris alleen hier heb je er twee naast elkaar: één voor jou en één voor je tegenstander (de computer of een vriend(in)). Het voedsel valt van boven naar beneden en nestelt zich op de bodem of op andere aanwezige dieren of voedsel.
Als een dier met het juiste voedsel in aanraking komt, eet hij dat op en verdwijnen zowel dier als voedsel van het speelveld. Als het speelveld vol is heb je verloren, en je wint als het speelveld van je tegenstander tot de nok gevuld is.
Met speciale combinaties kun je extra voedsel en dieren in het speelveld van je rivaal smijten, bijvoorbeeld als je voedsel laat verdwijnen waardoor een bovenliggend dier op de onderliggende laag belandt die het juiste voedsel bevat. Snappie?

POWER TIP
In de twee spelers mode is er ergens op het parcours een teleport die je precies achter je tegenstander brengt.


De prinses wil weer een nieuw huisdier.



Maar dat stomme wicht geeft ze nooit te eten.


Dan huren we daar toch iemand voor?



Twee sukkels stellen zich beschikbaar.



Het eten is bijna op.



Vet varken komt om in het voer.



Honger... als een leeuw!

RAPPORT

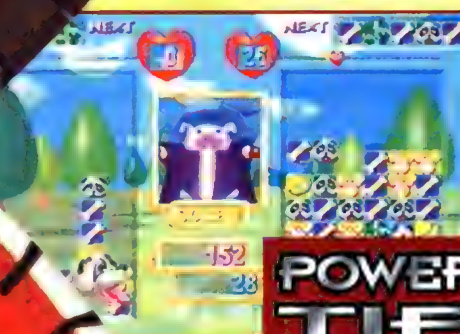
GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ Aardige Tetris-kloon
- ▲ Twee spelers mogelijk
- ▼ Verzin eens iets nieuws
- ▼ Computertegenstander te makkelijk

SATURN
Prijs: ƒ 109,- Bfr. ca. 1975
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 030-2416016

7⁸

Baku Baku mag zich wat mij betreft voegen bij de lijst van geslaagde Tetris-varianten. Niet dat het spel opzienbarende nieuwtjes bevat maar het speelt lekker en door niet in kleuren- of vormen- maar met dierenvoer combinaties te werken moet je toch iets verder denken.
BJØRN



POWER TIP
Spaar voor lange combinaties, dan veeg je ze in één keer van het scherm.

Jumping Flash 2

Big Trouble in Little Muu

Julie weten dat ik niet gek ben op games met schattige dieren in de hoofdrol. Geef mij maar guns, driepunters, kaakslagen en autoraces. Een klein konijntje door een wereld vol knuffelbeesten loodsen, leek me dan ook geen prettig vooruitzicht.

RAPPORT

GRAPHICS	9^5
GELUID	7^8
ORIGINALITEIT	9^5
SPEELBAARHEID	9^8

- ▲ 3D is de toekomst!
- ▲ Prachtige gameplay
- ▲ Echt funny
- ▼ Geluid had iets beter gemogen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720

9^2

Dit is pas een tof konijn! Hij racet over Planeet Muu, springt meters in de lucht en schiet alles kapot wat hij tegenkomt. Mijn hart heeft hij gestolen. Zo, nu hou ik op met schrijven, want ik moet nog meer knuffelbeesten uitmoorden. Later!
Dre

DRE VS. DIEREN

Hoofdpersoon in Jumping Flash is een konijn. Nu is dit niet zomaar een konijn van dertien uit een dozijn. Nee, dit knaagdier is het voortbrengsel van een kruising van rabbit en robot; een Robbit. En zoals ik al had begrepen van Bas, die vorig jaar deel één had getest, speelt dit beestje de hoofdrol in een prachtig spel, met een nog mooier verhaal.

EN NU EVEN OPLETTEN

Nadat onze Robbit het in deel 1 zwaar aan de stok had gehad met Baron Aloha, die zijn planeet in stukken had gescheurd, kon het natuurlijk alleen nog maar erger worden. Voorzover ik er een touwtje aan vast kon knopen, was de schuilplaats van Baron Aloha door Kapitein Kabuki, een 220 bazilion ton wegende kung fu expert, veranderd in Zwitserse kaas en zat de mad scientist vast op een asteroide, die hij City Hall noemde. Omdat de Intergalaxial Peacekeeping Foundation weer orde op zaken wilde stellen, werd de goeie ouwe Robbit van stal gehaald en moet jij hem helpen om de over de planeet Little Muu verspreide Muu-muu's bijmekaar te zoeken. Snap je?



Op het goede spoor.

MUU-MUU!

De Muu-muu's zijn verspreid over een aantal prachtig vormgegeven 3D-levels. Op deze levels stikt het helaas van de knuffeldieren. Gelukkig niet lang, want je kan deze tot gort schieten met je ingebouwde konijnen-laser of ze platwalsen met je superwapens en dan veranderen ze in een handvol kleingeld. KASSA! Dan moet je de Muu-muu's zien te vinden. De eerste staat direct voor je neus, maar de tweede wacht al op onbereikbare hoogte. Nu is het tijd voor je tweede wapen: de supersprong. Als je eenmaal springt en op het hoogste punt weer springt, lijkt het wel of je vliegt. Soms moet je heel inventief zijn en een soort Lemming-achtige manier verzinnen om via liftjes, tussenlevels en gebouwen naar ze toe te springen, zonder van de planeet af te vallen. Anders ben je de pijp uit en moet je overnieuw beginnen.



Shit, hoe kom ik daar nou weer op?

ORIGINEEL EN GRAPPIG

Je hoort het al: binnen no-time was ik net zo verslaafd aan dit spel als Bas was aan deel 1. Naast de bloedmooie graphics en het perfecte geluid moet ik opmerken dat er maar weinig games voor de 32 bit-systemen zo origineel en grappig zijn als Jumping Flash 2. Maar de vraag is natuurlijk: wat zijn de verbeteringen ten opzichte van JF 1? De graphics zijn een klein beetje scherper en dat was het. Je krijgt gewoon zes nieuwe werelden van drie levels, nieuwe avonturen en nieuw speelplezier voorgeschoteld. Maar desalnietemin kan ik me volledig aansluiten bij de prachtige cijfers die Bas vorig jaar al gaf en je aanraden om maar weer naar de winkel te hobbelen om dit spel aan te schaffen.



Kijk, dat is nou een Muu-muu.

Spelen met blokken.

POWER TIP



Ziet er allemaal gelijk uit


blue brain
VUL DEZE KAART IN
POSTBANK
GRATIS BLUE BRAIN
MET 17 FUNCTIES
EN 'N PAS OM MEE TE PINNEN

review

Sonic Wings Special

We gaan lekker op vakantie! En niet bakken in een zuidelijk zonnetje of wegrielaxen in een blokhut. Nee, een doe-vakantie moet het worden. Even een vlucht boeken bij Mediaquest. Ja hoor, er is nog een last-minute aanbod van de bekende luchtvaartmaatschappij Sonic Wings. Have a good flight!

JAPANSE IMPORT

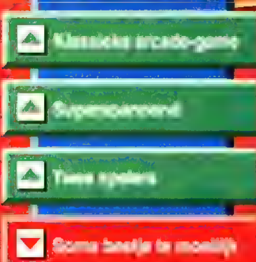






RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	9,0
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	9,5



SATURN
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3050
Fabrikant: MediaQuest
Importeur: Future Zone
Tel: 010-4369350



Sonic Wings is een klassiek spel, dat in geen enkele gamecollectie mag ontbreken. Het feit dat je met zijn tweeën kan spelen, maakt het spel alleen nog maar meer een absolute aanrader. Ik ben verkocht!

ANDREAS

ARCADE-KRAKER

Sonic Wings is echt zo'n heerlijke arcadegame. Liefst met zijn tweeën, schiet je jezelf door de constante regen van kogels, vuurballen en raketten heen. Geen ander spel vereist zo'n zekere hand en reactievermogen.
Toch moet je in Nederland flink zoeken, wil je deze kast ergens spelen. Gelukkig zijn er nu consoles, die de snelheid en het grafische geweld aankunnen. Eerst was er een Neo-Geo versie en nu is hij eindelijk uitgekomen op de Saturn.

DOE LEKKER ONTWIJKEND

Eigenlijk ligt het spel veel dichter bij de oude Asteroids en Space Invaders dan de driedimensionale flight simulators. Je vliegt over een verticaal scrollend landschap en je hebt voortdurend vijanden om je heen. Gelukkig krijg je om de minuut weer een nieuwe powerup of superwapen, zodat je flink van je af kan bijten.
Maar ook al ligt je vinger non-stop op de rapid-fire, met de vuurknop alleen kom je nergens. Je wordt zo verschrikkelijk beschoten, dat alleen uitwijken je kan redden.
Je hebt de keuze uit een handvol vreemde piloten. Als je ziet dat er ook robots en zelfs een dolfijn tussen zitten, kies je snel voor de Amerikaan Blaster Keaton. Hij heeft een snel schip en is goed om mee te beginnen. De andere piloten hebben weer andere speciale wapens, dus sla ze zeker niet over.

GA ERBIJ LIGGEN!

Het leukste van Sonic Wings Special is de arcade functie. In de speelhal speel je nou eenmaal met een hoog scherm. Om dit effect in de huiskamer na te bootsen, kan je het spel zo instellen dat het beeld gekanteld wordt. Links is dan onder en rechts boven. Het enige probleem hierbij is dat je je TV op zijn kant moet zetten. Volgens de Japanse handleiding kan je dit beter niet doen, want er staat een plaatje in van een huilend meisje naast een kapotte TV. Doe dan net als ik: ga lekker languit op de bank liggen met je oor op een kussentje. Al lijkt het alsof al je meubels op het punt staan de kamer uit te schuiven, het spel wordt er alleen maar spannender door.

SPECIAL

De reden dat dit spel Sonic Wings Special heet zit naast het Saturn-schijfje te glinsteren in de doos. Een heuse mini-CD met vier Japanse liedjes erop. Handig he? Stop hem in je discman en je krijgt een gratis talencursus!
Hopelijk zit dit extraatje ook in het pakket als het spel de grote oversteek maakt naar ons continent, want op het moment dat ik dit schreef was er alleen een Japanse versie verkrijgbaar.



POWER TIP
Zet je TV op z'n kant en speel arcade-stijl!

JAPANSE IMPORT

STRIKERS 1945

Hé, kijk nou eens: Nog een horizontaal-scrolling shoot'em down à la Sonic Wings. Misschien moet ik die cijfers van Sonic wel terugdraaien en wint Strikers 1945 wel de grand-prize. Tijd voor een digitale Pepsi proef.

Tweede Wereldoorlog?

Hé, die propeller zit verkeerd.

Pak aan gij metalen monster.

Ik zaai dood en verderf.

GESCHIEDVERVALSING

Het eerste wat opvalt aan dit spel is de raadselachtige kijk die de Japanse producenten van dit spel op hun vaderlandse geschiedenis hebben. We hebben het hier toch over 1945, als in tweede wereldoorlog?
En oké, de beschikbare vliegtuigen zien er allemaal wel vrij WO2 uit, de tegenstanders daarentegen zijn een beetje vreemd. Vochten de Japanners niet tegen de geallieerden? Dat waren toch Amerikanen, Engelsen en Russen? Blijkbaar wordt er in onze geschiedenisboeken een hoofdstukje overgeslagen, want volgens Strikers 1945 was de tweede wereldoorlog nog niet helemaal uitgevochten.

PSYCHO PSIKYO

Een naar stukje geschiedenis kan je op twee manieren verwerken: of je ontkent alles of je verdraait de feiten. En in dat laatste zijn de jongens bij Psikyo Amusement Works steengoed.
Terwijl wij leren dat de Japanners zich na de Amerikaanse atoombommen gewonnen gaven en knarsetandend capituleerden, neemt de geschiedenis in Strikers 1945 een hele andere loop.
Want wat wij in het Westen niet weten, is dat de Japanners in de zomer van '45 moedig hebben doorgevochten tegen de mysterieuze C.A.N.Y.-organisatie. Deze samenzwering van militaire kopstukken, wilde namelijk alsnog een derde rijk stichten, door van binnenuit de wereld te veroveren met nieuwe wapens.
Maar gelukkig was daar nog het 'STRIKERS'-squadron dat de 'final hidden world war in history' moest uitvechten. Dat leren ze je niet op school hè?

GESPIEKT

Dat we in dit spel met een simpel propellervliegtuig aantreden tegen een leger monsterlijke vliegende robots nemen we dan maar voor lief. We hebben wel voor hetere vuren gestaan, toch? Jammergenoeg moet Strikers 1945 het zwaar afleggen tegen Sonic Wings. Het lijkt er weliswaar verdomd veel op (flink gespiekt bij Mediaquest), maar mist de charme. Op een gegeven moment heb je genoeg van de bommen en granaten en hou je het voor gezien.



Robots moeten op...



...rotten!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	6⁵

▲ Schieten is leuk
▼ Genept
▼ Dom verhaal
▼ Robots in WO2?

SATURN
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 2875
Fabrikant: Psikyo Amusement Works
Importeur: Future Zone
Tel. 010-4369350

6⁹

NEP! Strikers 1945 is niet meer dan een wacky imitatie van zijn voorgangers. Daarnaast is het verhaal te lau om te geloven. Wat mij betreft koop je Sonic Wings en laat je Strikers 1945 lekker in de winkel liggen.

JAPANSE IMPORT





POWER TIP

Laat regelmatig het gas los in de bochten. De snelheid blijft erin en de wagentjes sturen dan beter.







De laatste maanden komen de race games met topsnelheid de PU redactie binnenscheuren. Choro Q lijkt een soort mix tussen Sega Rally en High Velocity (PU 3-'96) en ziet er veelbelovend uit.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	6⁰

+ Mooie circuits
+ Twee spelers
- Sullige autootjes
- Matige besturing

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 159,50 Bfr. ca. 2875
Fabrikant: In House/ Takara
Importeur: Dimension Plus
Tel. 050-3129818

6⁵

Ondanks de soms prachtige circuits en de twee-speler mogelijkheid is Choro Q toch een wat lullig spelletje met een matige besturing.
ED

KLEUREN

Al in 1984 verscheen er (voor de Philips MSX) een spel met de naam Choro Q van dezelfde makers maar behalve dat we ook nu een VW Kever tegenkomen, doet niets denken aan dat racespelletje van twaalf jaar gel[illegible]. Op [illegible] [illegible] leratie en wegligging. De auto's zijn op zoveel manieren in te stellen dat het een beetje teveel van het goede is. Het gaat zelfs zover dat je alle afzonderlijke carrosseriedelen van je karretje zo'n vijftien verschillende kleuren kan geven. Bij dat soort opties ben ik altijd geneigd te denken dat die ontwikkelaars hun tijd en energie beter in nuttigere zaken hadden kunnen stoppen.

TOETERTJE

Op sommige andere punten is het spel namelijk nogal magertjes uitgevoerd. Zo heb je slechts de keuze uit [illegible] aangeeft dat je erlangs wil, maar blokken of afsnijden heeft echter weinig zin omdat je daarmee alleen zelf snelheid verliest.

NIET BLIJ

Over de besturing van de wagens ben ik niet zo te spreken. Ik krijg de indruk dat de makers van Choro Q geprobeerd hebben de autootjes op een Sega Rally achtige manier te laten reageren maar naar mijn mening zijn ze daar niet in geslaagd. Vooral op de niet geasfalteerde wegen, kun je de wagens met behulp van gelijk gassen en remmen een beetje laten slippen maar de totale controle die de [illegible] [illegible] kun je vol op links en rechts drukken en gaat de wagen heel moeizaam door de bocht. De andere keer druk je minder hard en raak je in een 760 graden slip. Ik werd daar niet blij van.

SULLIG

Verder komt het spel als geheel een beetje kinderachtig op me over. De autootjes zijn van een grote lulligheid evenals de begeleidende muziek, en het al genoemde toetertje (ja, je hebt er zelf ook een, [illegible]) maakt het [illegible] [illegible] verdient want de ijzingwekkende afgronden, smalle tunnels, watervallen en afsnijroutes zijn met veel aandacht gemaakt. Positief punt is dat je Choro zonder lin[illegible] [illegible] dan met mij.

PENNY RACERS
Van Choro Q komt ook een Europese PlayStation versie onder de naam Penny Racers. Meer informatie: Columbia Tristar, Tel.035-6250720.

Choro Q

preview

Sampras Extreme Tennis

Na het succes op de MegaDrive kon het niet uitblijven dat 'Pistol Pete' ook op een 32-bitter z'n racket zou laten spreken. In navolging van Power Serve, de tweede tennisgame op de PlayStation...

SKILLS AANPASSEN

Maar liefst 22 spelers (en een aantal verborgen characters) doen mee aan het Sampras Extreme tennisevenement.
Elke speler heeft standaard z'n sterke en zwakke punten maar uiterlijke gelijkenis met echt bestaande tennisprofs (zoals in Power Serve) is er helaas niet. De Duitser is groot en blond, de Russische een vette boerin en de Amerikaanse mooi: stereotiep dus. Pluspunt is dat je de sterke- en zwakke punten van de spelers naar eigen wensen kunt veranderen. Wel moet de totale 'kracht' op 100% blijven, dus als je de service van je speler verbetert, gaat dat bijvoorbeeld ten koste van je slagkracht. Als je een tijdje gespeeld hebt, merk je zelf wel welke punten het belangrijkst zijn.

BANEN

De wedstrijden vinden plaats op acht verschillende locaties die zichtbare gelijkenis vertonen met de werkelijke banen. Vooral het Russische stadion ziet er prachtig uit.
Het spel biedt vier verschillende baansoorten, te weten gravel, hardcourt, gras en indoor. Qua uiterlijk is dat verschil meteen duidelijk, maar voor de speelbaarheid maakt het, voor zover ik heb kunnen merken, nauwelijks uit.
Je kunt kiezen uit singles, dubbels en mixdubbels waarmee je naar keuze een enkele wedstrijd, knockout-tournooi of een complete wereldtoer afwerkt.

SLAGEN ARSENAAL

Het belangrijkste beoordelingspunt blijft natuurlijk de speelbaarheid. In dat opzicht is Sampras Extreme zeker beter dan z'n 16-bit broertjes.
Al vrij snel heb je de spelers lekker in de vingers en kun je gaan experimenteren met het uitgebreide slagenarsenaal. Lobs, korte ballen, slice en topspin leveren weinig problemen op en na verloop van tijd zal het je ook lukken om op precies het juiste moment de richtingtoetsen te gebruiken en zodoende je tegenstander letterlijk alle hoeken van de baan te laten zien.
Jammer daarbij is wel dat je geen 'practice mode' hebt (wel op de PC-versie) en je dus alles tijdens de echte wedstrijd zult moeten uitproberen.

SLORDIGHEIDJES

Qua speelbaarheid kan Sampras Extreme zich dus zeker meten met Power Serve dat ik in PU nummer 4 van dit jaar met een 8,3 beloonde. Toch wint 't spel van Ocean het wat mij betreft op punten. De graphics van Extreme zijn minder scherp en zoals gezegd vind ik het jammer dat de spelers niet lijken op de echte cracks. De camerastandpunten zijn minder mooi en de tijd die je moet wachten na een foute eerste service is aan de lange kant.
Het geluid daarentegen is top. Het publiek reageert op de juiste momenten en de slagen klinken levensecht.
De slordigheidjes uit de eerdere Sampras-versies zitten er in deze preview versie nog steeds in. Zo wordt er in de tie-break niet gewisseld, terwijl dat toch echt om de zes gespeelde punten moet gebeuren en wisselt men in de set soms van baanhelft bij een even stand.
Maar goed een kniesoor die daar op let (ik dus) want verder scoort deze tennis-sim een dikke voldoende al moet ie het op een aantal puntjes afleggen tegen het eerder genoemde Power Serve.

Het stadion in Rusland.

Zeker een veter losgeraakt.

De 'first person view' is fraai maar veel te moeilijk.

Een dodelijke smash en de gevolgen.

Mooie punten krijg je in de herhaling.

POWER TIP

Experimenteer met deze optie want sommige skills zijn belangrijker dan andere.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	8⁶
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁸

- ▲ Snel onder de knie te krijgen
- ▲ Sterke en zwakke punten van spelers veranderen
- ▼ Geen practice
- ▼ Lang wachten na foute service

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: N.N.B.

7⁷

De speelbaarheid van Sampras Extreme is uitstekend evenals het geluid, maar in mijn ogen is Power Serve nog steeds het beste tennisspel dat voor de PlayStation te koop is.

Lufia is de eerste RPG van buitenlandse makelij die geheel in het Nederlands uitgebracht gaat worden. Iets waar de heren van Nintendo in Holland trots op mogen zijn. Dit lijkt me zeer zeker de manier om Role Playing Games bij een groter en breder publiek aan te laten slaan. Hopla, weg met die ellendige taalbarrière!

KOENG-FOETJINGT-JOEPAU

Al vanaf het moment dat de eerste RPG's hun intrede deden in ons land, hadden vele van m'n vrienden een uitgesproken mening over dit spelgenre. 'Jongen, deze rotzooi is toch voor pure randdebielen die niets liever doen dan maandenlang zielig achter hun geliefkoosde beeldschermpje zitten. Huh, freaks zijn het!' Waarna een andere vriend weer ad rem poogde te reageren met nog bottere uitspraken als: 'Wat lul jij nou man. Ga jij nou maar fijn die koeng-foetjingtjoepau-spelletjes or whatever van je spelen, jij lauwe held op sokken. Adventuregames geven tenminste echte spanning!'
Je merkt, ik had destijds (in Breda) een nogal breed georiënteerde vriendenkring met weinig visie, die onzinnige discussies niet uit de weg gingen.
Ik hield me destijds op dat vlak behoorlijk rustig. Ik ben altijd iemand geweest die een uiteenlopende smaak had (en nog steeds heeft) wat betreft computergames, dus leek het me niet verstandig me in deze conversaties te mengen.
Als ik tegenwoordig m'n ouwe maatjes weer eens tegen het lijf loop, komen we toch altijd weer op dit onderwerp terug. Maar ik heb nu een stem; ik ben per slot van rekening werkzaam voor Power Unlimited en dus wordt er met een serieuzer oor naar mij geluisterd.
Nou, ik kan je vertellen dat ik ze allemaal, stuk voor stuk, flink bijgeschoold heb! Die RPG-haters van voorheen zie ik nu net zo makkelijk een rollenspelletje spelen als die zogenaamde randdebiel die loopt te freaken op Tekken 2. Daar wil ik mezelf toch even een bescheiden applausje voor geven (...). Openstaan voor alles, da's mijn motto.

BAAN-BREKEND

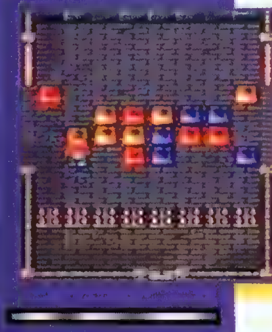
Van dit wellicht overbodige brabbelverhaaltje over tot de orde van de dag. Wat hebben we hier namelijk in onze handjes gedrukt gekregen: Nintendo's Lufia. 'Ach gut, leuk, weer een geinig Japans erpeegeetje', zal misschien de eerste reactie zijn van enkelen van jullie.
Dat er echter heel wat meer op het spel staat, is je wellicht uit de intro duidelijk geworden. Want al hadden we nu nog slechts de beschikking over de Japanse versie van dit spel; Lufia verschijnt midden november in een geheel Nederlandstalige versie!! Noem het baanbrekend, noem het verrassend, wat jij wil.

EGOTRIP-PERTJE

De heren van Nintendo gaven me een dikke week om uit te vinden hoe deze game precies in elkaar stak. Een week? Piece of cake. Not!
Wie op de hoogte is van de gameplay van dit soort RPG's, weet dat je toch zeker enkele weken (maak er gerust maanden van), vierentwintig uur per dag aan de haal moet gaan om een flink stuk verder te komen. Nou, het is me in die week tijd redelijk gelukt, maar oh, oh, wat is Lufia een ontzettend uitgebreide game, zeg. Het verhaal begint zoals je dat wel gewend bent van Japanse standaard-RPG's. We gaan een eind terug in de tijd en komen

POWER TIP

Werk hier eerst de gele blokken weg...





...plaats het blauwe verbindingsblok als laatste...



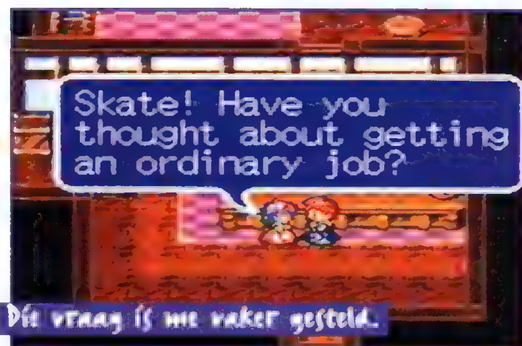
...doe hetzelfde met de rode blokken (L-vorm)...



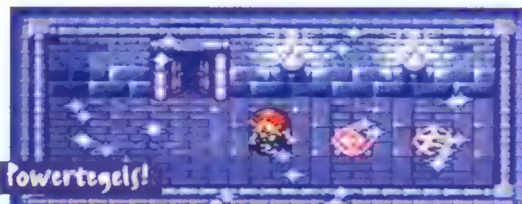
...en voilà, de spijlen verdwijnen.



Het is een wonder.



Die vraag is me vaker gesteld.



Powertegels!



Starring Eddie Murphy.



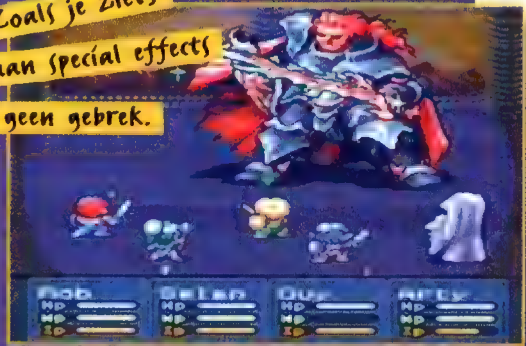
Duizelingwekkende taferelen.

POWER TIP

Als de Nederlands-talige versie van Lufia verschijnt, zit er een Strategy Guide bij. Dat scheelt een hoop gesodemieter.



Niet bepaald Zandvoort aan Zee.



Zoals je ziet, aan special effects geen gebrek.











Yep, I know baby.

terecht in het dorpje Elcid, een gehucht waar onze hoofdrolspeler vertoeft.
Maxim (want hij heeft natuurlijk een naam, een naam die je overigens kunt veranderen als je je daar prettiger bij voelt) is monsterjager van beroep.
Vreemd genoeg zijn die gedrochten niet zijn grootste zorg. De ware strijd die hij constant moet aangaan is die met zijn jeugdvriendinnetje Tia, die alsmaar als een bezetene achter hem aanloopt. Waar Maxim gaat, gaat Tia. Natuurlijk is onze jonge held er nog niet aan toe om zich in een serieuze relatie te storten, hoewel het hem zo nu en dan goed uitkomt dat zij hem op de voet volgt. Ze heeft namelijk enkele zeer krachtige magische toverspreuken in haar bezit die Maxim regelmatig goed van pas komen. Ja, ja, ventje, wel de lusten, maar niet de lasten hè, jij egotrippertje.

DUBBEL ZWAARD

De rust in het dorp wordt danig verstoord wanneer er steeds meer monsters in de buurt beginnen te komen. Een vreemde zaak, omdat de meeste van hen nooit echt de behoefte hadden zich buiten de grotten rondom Elcid te vertonen.
De lokale bevolking voelt het; er staat iets te gebeuren, maar men weet niet wat. Daarbij komt ook nog dat er de laatste tijd met regelmaat vreemde lichtflitsen vanuit de hemel neerdalen. Dat kan toch niet echt een goed teken zijn.
Wat zij echter nog niet weten en wij als speler wel, is dat Dubbel Zwaard, het almachtige zwaard, signalen zendt met als boodschap dat de dag des oordeels aangebroken is. De wereld van Lufia zal niet langer meer verdeeld zijn tussen de mens en het kwaad in de gedaante van de Sinistralen.
Er is vanaf dit moment slechts plaats voor een vorm van alleenheerschappij en Arek, de leider van de Sinistralen, zal dan ook alles in z'n werk stellen om deze absolute macht naar zich toe te trekken. Hmmm, zie ik daar toevallig niet onze toekomstige held de hoek om komen lopen?

MONSTER-KILLER

Vanaf dit moment wordt het menens. Nadat Maxim nog even de kans gekregen heeft om zijn skills te oefenen in de dichtstbijzijnde grotten (hij beschikt in het begin van het grote avontuur over wat cash, een ongelimiteerd aantal pijlen en een zwaard), besluit hij ervoor te gaan.
Hij ziet zichzelf als dé persoon om het grote (nog) onbekende gevaar te stoppen. Zijn naam gaat al jaren rond in de wijde omtrek, dus zal hij zijn faam als monsterkiller moeten waarmaken.
De eerste opdracht die Maxim moet proberen te volbrengen, is het herstellen van de rust in het nabijgelegen dorpje Sundletan, waar een club hagedisachtigen de boel onveilig loopt te maken. In de grot van Sundletan moet hij proberen de magische sleutel van de stad te bemachtigen, om zo vervolgens de orde te herstellen.
De eerste episoden zijn niet bepaald moeilijk te noemen. Deze geven je de kans om met Maxim lekker in je vel te zitten. Hier en daar een monstertje dat genekt moet worden of een struik die moet worden neergemaaid om een geheime gang in te komen, meer is het niet. Leer de kneepjes van het vak en met die routine zul je merken dat je steeds minder lang hoeft na te denken over de te maken handelingen.

HONDS-DOLLE INSECTEN

Maar vergis je niet! Gaandeweg worden je vijanden steeds groter, sterker, en vooral lelijker. Ingangen zijn steeds moeilijker te achterhalen, puzzels die je moet oplossen om verder te komen worden er zeker niet makkelijker op.
Waar je wel blij mee mag zijn, zijn de spreuken, wapens, en vele andere items die je in de dorpen kunt aanschaffen. Met het goud dat je krijgt na een aantal monsters te hebben verslagen, liggen er aardig wat mooie en vooral effectieve spulletjes voor je klaar. Wat te denken van zo'n 118 unieke wapens, bijna 240 items en meer dan 140 toverspreuken die je kunt aanschaffen. Daar kun je toch echt wel wat moois mee doen hoor!
Dit alles gebeurt op


Now you see him...


... now you don't.



Het lijkt wel een intro voor een hip-hop nummer.

Lufia

meer dan dertig verschillende lokaties. Doe je hard genoeg je best, dan kom je vanzelf enkele andere personen tegen die je begeleiden naar het 'eind'.
Zo kun je hulp verwachten van Tia (die je altijd weer weet te vinden), Guy, een meester in het zwaardvechten (die overigens geen spreuken met zich kan meedragen) en Selan, een vrouwelijke commandant van het Percelyte leger (die zowel wapens als spreuken met zich mee kan dragen).
Ook kun je op jouw route 'capsule monsters' tegenkomen, die je kunnen helpen, mits je ze genoeg van je wapens voedt. Hoe meer attributen je gaandeweg verzamelt, hoe meer kans je hebt om de alsmaar gevaarlijker wordende vijanden te verslaan met doeltreffende middelen.
Het effect van elk item kan worden gecheckt door op de X-knop te drukken bij de afdeling statistieken. Zo heeft een goed zwaard meer effect op een killertree dan laten we zeggen, een spreuk tegen hondsdolle insecten. Get the point?

GAAP... SNIK, SNIK...

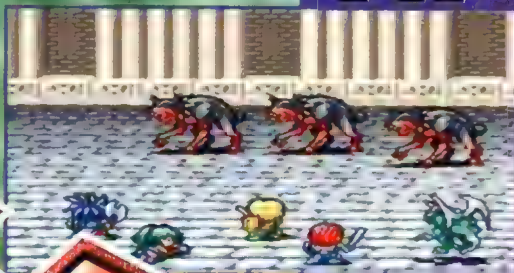
(...Een week later...)
Na vele nieuwe vrienden te hebben gemaakt, monsters geslacht en een hoop middeltjes, wapens en meer attributen vergaard te hebben in grotten, dorpjes, kastelen en zelfs casino's (waarbij het constant converseren en onderhandelen een belangrijke rol speelt), belanden we dan eindelijk bij Arek en zijn reusachtige handlangers.
De afloop van de strijd om het zwaard en het voortbestaan van onze helden zal ik jullie niet vertellen, dat is iets dat jullie zelf maar moeten uitzoeken. Wat ik wel kan zeggen, is dat het plot, zoals bij vele andere RPG's, een nogal drastische wending neemt. Zo drastisch, dat ik na 184 uur constant spelen zo erg in de game zat, dat ik even een traantje moest wegpinken (of was dat gewoon een waarschuwing van mijn zenuwstelsel, zo van: 'stoppen nu, Skate, stoppen... je lichaam redt 't niet meer... ga slapen, please...').
Ik moet je echt zeggen dat Lufia een wreed uitgebreide adventurer is, die elke liefhebber na aan het hart zal liggen. Zelfs de mensen die het misschien niet zo heel erg diggen, zullen wellicht van mening veranderen wanneer ze hun eerste stap zetten in de wereld die Lufia heet. Verslavend kostje, dat is een ding wat zeker is.



Hé, wij zijn voor het milieu hoor!


Sexy maar dodelijk. Zonde.

POWER TIP


Deze blaffende Dobermans bijten door.

POWER TIP

Als je merkt dat een deur niet spontaan opengaat, kijk dan of er bijvoorbeeld een hendel in de buurt is, of eventueel een pot die je op een speciaal grondplatformpje moet plaatsen.


En slash, kop eraf.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁸

- ▲ Onnoemelijk veel puzzels en geheimen
- ▲ Verslavingsfactor 10
- ▲ Een flinke dosis humor
- ▼ Conversaties gaan irriteren

SNES
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Tito/Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel. 030-6097100



Lufia is met al zijn mogelijkheden een RPG die het zonder meer waard is om 'ns goed te checken. Eens te meer blijkt dat je spanning en sensatie niet altijd hoeft te zoeken in actiongames. Neem rustig de tijd en veel succes met dit epische gebeuren. Een absolute aanrader.
SKATE

Plaats hier eerst een bom..



Vervolgens komt er een vlakje vrij..



...plaats de pilaar erop en de deur gaat open



De gluurder is terug, maar in tegenstelling tot andere gluurders is dit een man met een heroïsche missie; het redden van een sexy dame uit de klauwen van een moordenaar.

GLUURDER

Volgens de Dictionary of crime, is een gluurder een persoon (meestal een man) die mensen begluurt om zo aan z'n sexuele bevrediging te komen. Het liefst bekijkt hij natuurlijk mensen die de 'daad' verrichten of vrouwen die zich aan het uitkleden zijn. Het fijnste vindt de gluurder het als de personen die hij bekijkt weten dat hij kijkt, want hun vernedering verhoogt z'n sexuele bevrediging.

OBSESSIE

Onze gluurder uit Voyeur 2 verschilt in dat opzicht weinig van andere gluurders, hoewel hij begonnen is als onschuldig fotograaf. Hij fotografeerde hertjes, vogeltjes en andere flora en fauna. Hij had ook niet veel anders te doen omdat hij nogal afgelegen woonde in een blokhut. Totdat de rijke Everett Cussler aan de overkant een huis bouwde om zich gezellig met z'n vriendinnetje Elizabeth Duran terug te kunnen trekken. Vanaf dat moment had de Voyeur iets beters te doen dan hertjes (hoe leuk die dan ook mogen zijn) te fotograferen. Hij begon foto's te nemen van het verliefde stelletje. Blijkbaar werd het een obsessie voor hem want om de overburen beter te kunnen bespieden, daalde hij af van z'n berg en kocht een videocamera.

GEZELLIGE FAMILIE

Nu moet je weten dat Everett Cussler de baas was van een groot bedrijf; Eradicus. Dit bedrijf is zich geheel gaan wijden aan kankeronderzoek nadat de vrouw van Everett overleed aan een ongeneeslijke vorm van deze vreselijke ziekte. Elizabeth Duran was een van zijn beste onderzoekers en uiteindelijk bloeide er een liefdevolle relatie op tussen Everett en Elizabeth.
Ook Everett's kinderen Peter en Rachel zijn werkzaam in het bedrijf Eradicus, hoewel hun verhouding tot Elizabeth niet bepaald liefdevol is te noemen. Nou da's fijn zul je denken, en dat was het ook totdat Everett vermoord werd. De dader is nooit gevonden. Doordat Everett zo geobsedeerd bezig was met onderzoek naar bestrijding van kanker, en ten koste van alles succes wilde boeken, schuwde hij de criminaliteit niet en had daardoor banden met maffia-lid Sylvio. En waarschijnlijk had Everett door dit alles weinig oog voor z'n kinderen want dochter Rachel heeft zich ontwikkeld tot een ijskoude bitch die altijd haar zinnetje probeert te krijgen en zoon Peter is inmiddels een depressieve neuroot die altijd denkt dat Rachel wordt voorgetrokken. Nu Everett dood is zijn er wat probleempjes rond het testament, want Everett heeft alles, ook de leiding van het bedrijf, nagelaten aan Elizabeth (die daar overigens niet blij mee is).

DREIGING

Door de problemen rond het testament zit Elizabeth niet alleen in een moeilijke maar ook in een gevaarlijke positie want een van de mensen waarmee ze in huis is, heeft Everett vermoord en is van plan om ook Elizabeth te vermoorden. De dreiging komt niet alleen van Rachel, Syl-

VOYEU



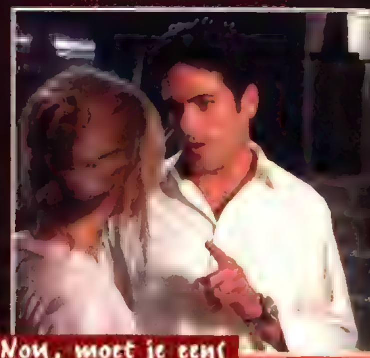
Colin in verleidelijke pose (NOT).

POWER TIP
Ted Bundy is ooit als gluurder begonnen.

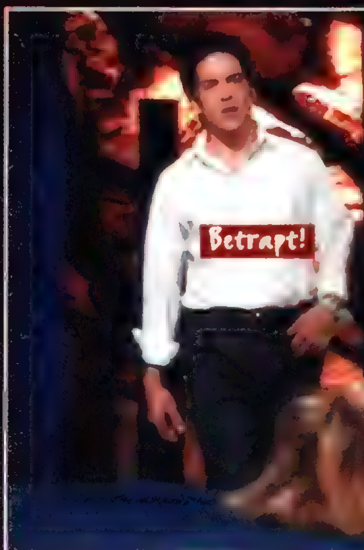


Ze houden van elkaar.

POWER TIP
Als je over een internet aansluiting beschikt, kun je op www.philipsmedia.com korte filmpjes downloaden.



Nou, moet je eens goed naar me luisteren....



Betrapt!





Ja, het is een echte, meissie.

vio en Peter, maar ook van Colin, Peter's beste vriend (nou ja, totdat Peter Colin's vriendinnetje Candace afpikte en met haar trouwde). Colin is behoorlijk verbitterd door het feit dat hij wel de hersenen heeft, maar niet het geld of de familie-banden om zich te kunnen bewijzen in Eradicus.
De enige in het huis die niet op macht uit is in het bedrijf, is Candace. Zij is alleen in het spel voor de show, en speelt het sexueel gefrustreerde wicht in aangename verpakking. Maar, zoals we wel weten, kunnen ook gefrustreerde wichten heel wat schade aanrichten.

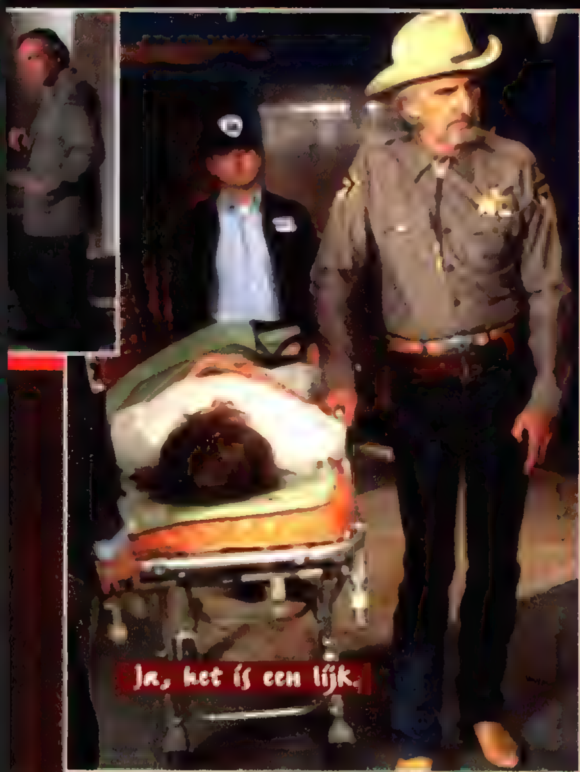
ENERGIETEKORT

De Voyeur, en dat ben jij in dit spel, merkt al snel dat Elizabeth in de problemen zit, en aangezien zij zijn liefste 'bekijk object' is, zal hij er alles aan proberen te doen om de moord te voorkomen.
Nu zou het spel Voyeur niet het spel Voyeur zijn als het de speler niet vreselijk moeilijk werd gemaakt om Elizabeth te helpen. De grootste vijand van de speler is tijd. Je moet namelijk binnen een bepaalde tijd het spel zien op te lossen.
En geloof me, je zit in een klote positie in dat blokhutje. In het hutje zitten namelijk geen 'normale' elektriciteitskabeltjes, maar de elektriciteit wordt heel modern en milieuvriendelijk geregeld door zonne-energie. En, zoals je meteen zult begrijpen, gaat die zonne-energie heel snel op als je teveel naar de overkant loert door je videocameraatje.

FRUSTREREND

Een heel belangrijke rol in het spel is weggelegd voor de radio. Via de radio vertellen ze je niet alleen het een en het ander over bewijsmateriaal dat gebruikt kan worden bij het oplossen van een misdaad, maar ook geven ze de temperatuur en de tijd door. Via een apparaatje op de tafel kun je de temperatuur bijstellen, en daardoor over energie blijven beschikken. De tijdvermelding is van belang omdat de energie heel snel opgaat; dit betekent dat de speler aan een zeer strak tijdschema gebonden is. Om het zaakje nog even wat te bemoeilijken, kan er tijdens het spel niet gesaved worden, gaat het fout dan zul je helemaal overnieuw moeten beginnen. Da's behoorlijk frustrerend, maar aan de andere kant kun je dan gewoon in een andere kamer filmen en zo kijken wat de hoofdpersonen daar allemaal uitspoken.
Zoals je misschien uit het verhaal hebt kunnen opmaken, is Voyeur II een spel vol met intriges en met een behoorlijk hoge sexuele lading. Het is spel is dan ook bedoeld voor personen van 18 jaar en ouder ('t is maar dat je het weet).

R II


Ja, het is een lijk.


Ondertussen bij de overburen.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

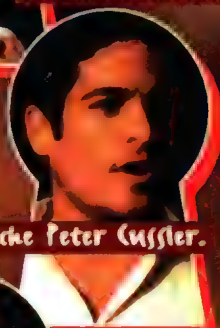
- ▲ Moeilijke puzzels
- ▲ Veel filmpjes
- ▼ Het lijkt wel een soap
- ▼ Je kunt niet saven

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486/DX/66 Mhz, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, (S)VGA, geluidskaart, Windows 3.x of Windows '95 of DOS, muis
Fabrikant: Philips
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406

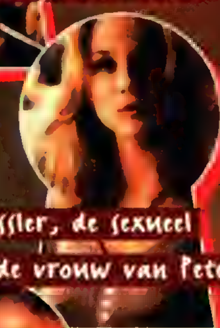


Een moeilijk spel vooral omdat de speler is gebonden aan een tijdschema waarin hij/zij het spel moet uitspelen.
LAURA


De vriendin van wijlen Everett Cussler, Dr. Elizabeth Duran.


De neurotische Peter Cussler.


Rachel Cussler, een ijskoude bitch.


Candace Cussler, de sexueel gefrustreerde vrouw van Peter.


Maffia-lid Sylvio


Colin, de ex van Candace.

CyberJu

MISLEID

CyberJudas heeft mij aanvankelijk volkomen misleid. Eerst dacht ik eindelijk een spel in handen te hebben waarin een van de vele spannende bijbelverhalen bijvoorbeeld als een beat'em up of een opwindende adventure kon worden gespeeld. Na de moeiteloos verlopen installatie meende ik vervolgens dat het een bloedsaai soort role playing game was; bij vrijwel elke muisklik kwamen er alleen maar schermpjes met veel tekst in beeld die na doorklikken nog meer schermpjes met nog veel meer tekst opleverden. Hoeft op zich niets mis mee te zijn, maar als ik veel wil lezen dan pak ik wel een tijdschrift of een webbrowser. Daar heb ik geen CyberJudas voor nodig.

VRIENDEN VOOR HEEL EVEN

Maar ik had te vroeg geoordeeld. CyberJudas is een uiterst cynische simulatie van een president die uitsluitend zijn eigen belangen dient en geen middel onbenut laat om zijn doel te bereiken. Dat doel is uiteindelijk zo lang mogelijk president blijven.
Maar daarbij wordt de president (ja, jij) gesaboteerd door een van zijn zes adviseurs: de stafchef van het Witte Huis, iemand van de National Security Agency, de minister van Binnenlandse Zaken, die van Defensie, de baas van de CIA en een economie-adviseur.

HIJ WIL JOU

Als president kun je jezelf bepaalde doelen stellen en die vervolgens proberen uit te voeren, en je kunt op jacht gaan naar de Judas onder de adviseurs.
Deze kan vervolgens op verscheidene manieren gestraft worden, variërend van publieke vernedering tot en met moord. Op een grotere schaal, in geval een heel land tegenwerkt, gaat het eigenlijk precies hetzelfde, alleen de middelen verschillen. Dan beschikt de president over mogelijkheden die gaan van desinformatie-campagnes tot en met nucleaire oorlogsvoering. Dat zijn allemaal mogelijkheden waarover een president ook in het echt kan beschikken. Het cynische van dit spel zit 'm dan ook in het ontbreken van mogelijkheden tot gelijkwaardige positieve acties. Op dat gebied komt de president van de Verenigde Staten in dit spel niet veel verder dan pleiten voor sociale hervormingen, mensenrechten promoten en diplomatieke relaties verbeteren. Hou daarmee maar eens een brandende wereld in evenwicht.

SAAIBER SPACE

Het bovenstaande vindt allemaal plaats in cyberspace. Dat maakt het overigens niet minder onecht. In het spel hebben beslissingen die daar zijn genomen regelrechte invloed in de fysieke wereld, en ook in werkelijkheid wordt de invloed van cyberspace op de wereld steeds duidelijker zichtbaar.
In CyberJudas is het zo geregeld dat de speler officieel de schaduwpresident van de Verenigde Staten is. Zijn lichaam van vlees en bloed ligt veilig opgeslagen in het een of andere 'biodome' onder de stad Washington. Want de schaduwpresident heeft een virtueel lichaam waarin hij de hoogste baas is in cyberspace, wat betekent dat hij, en niet de echte president, bepalend is voor de wereldpolitiek.
Let wel, dit klinkt misschien wel spannend, maar daar is grafisch nauwelijks iets van terug te zien. Cyberspace ziet er hier namelijk vooral uit als de gewone wereld, met gewone kamers en avatars die er vooral uitzien als echte mensen. Voeg daarbij de vele tekstschermpjes waarover ik zojuist al heb geklaagd, en je begrijpt dat je dit spul voor de graphics niet hoeft aan te schaffen.

RTFM

Behalve de magere graphics valt er ook wel wat op de bediening aan te merken. Het meeste gebeurt weliswaar met de muis. Maar zonder de handleiding zal het bepaald geen pretje zijn om uit te zoeken hoe het ontmaskeren van een CyberJudas precies in z'n werk gaat.
Geen probleem, dan lees je toch de handleiding, zou je kunnen tegenwerpen. Dat is natuurlijk ook de bedoeling, maar volgens mij geeft het in een spel als dit vooral aan dat de interface nog wel wat intuïtiever kan.
Het geluid van CyberJudas is, zeker vergeleken met de graphics, aanmerkelijk beter - als er tenminste geluid wordt gemaakt. De adviseurs zeggen zelden meer dan Hallo en Dag en maken zich er verder vanaf met de inmiddels bekende tekstschermpjes, hun woorden laten zij veelal onuitgesproken.

NUKEM

En toch... en toch vind ik dit spel wel wat hebben. Het cyberspacegedeelte is eigenlijk overbodig en de schaduwpresident zou net zo goed de echte president in de echte wereld kunnen zijn.
Dan blijft er een spel over waarin op een angstaanjagende manier duidelijk wordt wat een enkele president met kwaad in de zin allemaal teweeg kan brengen. Maar ook wordt duidelijk wat een stel eigenwijze adviseurs met eigen agenda's kan veroorzaken als de president op zijn beurt niet krachtig ingrijpt.
Duidelijk wordt in ieder geval dat je om president van de Verenigde Staten te zijn, een echte smeerlap moet wezen. Neem bijvoorbeeld de opties die de president kan kiezen in geval van een crisis die veroorzaakt is door de Verenigde Staten. Dan kan er onder meer gekozen worden voor ontkennen, de pers het zwijgen opleggen of het betreffende land een waarschuwing geven.
Maar als de crisis werd veroorzaakt door een ander land, dan kan de president gevoelige informatie doorspelen naar de pers, officieel protesteren (naar keuze via de Verenigde Naties), economische blokkades bevelen, dreigen met militair ingrijpen en zelfs met nucleaire acties.

ONTSLAG

Zie je jezelf al helemaal 'in control', dan werkt de volgende mededeling misschien ontnuchterend. Als president moet je namelijk ook aan de kiezers denken. Eens in de vier jaar moeten die zo tevreden over je zijn dat ze jouw naam, en niet die van een ander, op hun stembiljet invullen.

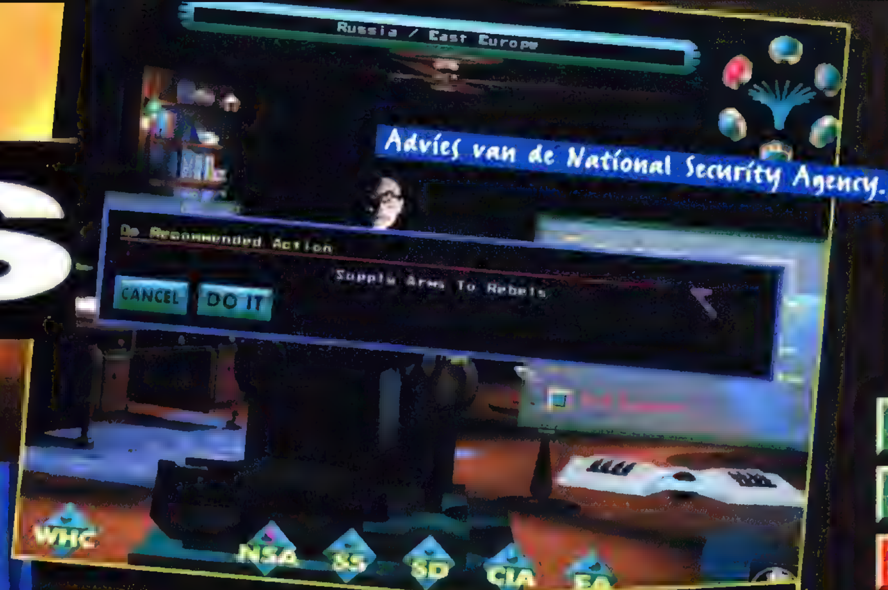


En in het geval van CyberJudas kun je zelfs al veel eerder ontslagen worden als je het te bont maakt. Jawel, ontslagen. Niet door de kiezers (die weten waarschijnlijk niet eens hoe ze dat moeten doen) maar door een geheime raad van de machthebbers achter de schermen.
Af en toe wordt de schaduwpresident uit cyberspace gehaald en moet hij in de werkelijke wereld verslag uitbrengen aan deze mysterieuze figuren, die ook in dit spel nooit hun gezicht laten zien...



das

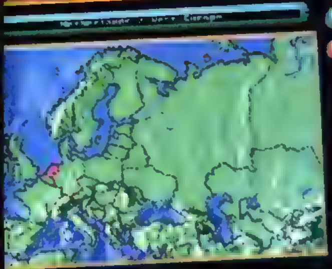
Nee, de naam heeft niets met religie te maken. Judas wordt hier genoemd omdat jij 'schaduwpresident' bent van de Verenigde Staten en één van je adviseurs is een verrader.



Advies van de National Security Agency.



Wie wat kernwapens bewaart, die heeft wat.



De 'War Room'.

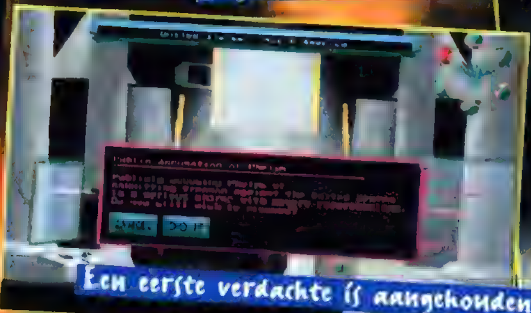

Een virtuele werkkamer.

De Virtal Host houdt de score bij.



Ja ja, erg interessant.

De baas van de CIA, in VR.



Een eerste verdachte is aangehouden.


Een kijkje in cyberspace. Echt waar.

RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Misschien heel realistisch
- ▲ Unlimited Power
- ▼ Saaie graphics
- ▼ Weinig intuïtieve bediening

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 25 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, SVGA, muis.
Fabrikant: Empire Interactive
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

7⁵

Niet iedereen zal de wereld op de cynische manier van CyberJudas willen aanschouwen. Wie dat wel doet kan aan dit spel zijn of haar hart ophalen, al ziet het er grafisch eigenlijk niet uit.

BEN

PUTTY SQUAD

Een Putty is een....tja, een Putty lijkt op een... nee, het is meer een.... Hmmm, ik denk dat een Putty nog het meest lijkt op een, uhh, rekbare stuiterbal.


Heli-Putty.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7°

▲ Loopt lekker op een 486
▲ Mooie graphics
▼ Simpele levels
▼ Nek verekking van Putty's gestuiter

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486 DX, toetsenbord, singlespeed CD-ROM.
Fabrikant: Acclaim Entertainment
Distributeur: N.N.B.

7¹

Putty Squad ziet er erg lief uit, maar is door de graphics en de afwisseling zeer goed te spelen. Ik heb alleen nu wel een nek verrekking van dat gestuiter over het beeldscherm.
DAG

SOLDIER-PUTTY

Putty Squad is een platform spel, waarin je als Putty zijnde moet proberen om het rubberen hoofd koel te houden tussen allerlei vijanden.
Wie of wat een Putty precies is, is nogal onduidelijk. In de intro zie je een stel als Vietnam-soldaten verklede rare ventjes met zware wapens door de jungle ploeteren.
Al snel werd me duidelijk dat dit de Putty Squad was en ik een Putty. Oppassen dus.

OPBLAAS-PUTTY

Ouderwets van links naar rechts scrollend ga je als Putty op weg om een vriend van je te redden. Die vriend mag je wel erg dankbaar zijn, aangezien het je onderweg niet gemakkelijk wordt gemaakt.
De besturing van de Putty is echter niet moeilijk. Met de pijltjestoetsen ga je naar links of rechts en kun je naar boven springen. Druk je op de pijltjestoets naar beneden dan verander je in een soort pannekoek. Op die manier kun je bijvoorbeeld de op jou afgevuurde projectielen ontwijken.
Het is ook mogelijk om jezelf als een ballon op te blazen. Zo kun je naar bepaalde plaatsen toe zweven die normaal moeilijk bereikbaar zouden zijn. Bedenk wel dat je Putty ook weer zonder lucht kan komen te zitten en dan is het een lang stuk naar beneden.

EINDEPUTTY

In de vier levels die er op deze preview versie staan, word je niet alleen door de Putty Squad achterna gezeten. In het eerste level, The Tomb Of King Phut, zijn er gifkikkers, vorken met saucijsjes en andere verschrikkingen die je een vroegtijdige dood willen bezorgen.
Level twee heeft ook al niet veel goeds in petto. Een rondvliegende, en volgens mij knetterstonede fakir, en andere naarlingen kruizen jouw pad in The Bazaar Of El Kabab.
In Dr. Sushi's Labratory Of Terror zul je levend door een laboratorium moeten zien te komen. Robots en supermuggen zijn in dit level druk bezig om jouw Putty om zeep te helpen.
In level vier wordt, als je niet goed oplet natuurlijk, je kop ingeslagen door een pikhouweel of je flikkert in een diepe afgrond en dan is het einde Putty, natuurlijk.
Uiteraard zul je meer moeten doen dan alleen je tegenstanders ontwijken of afmaken. Onderweg kun je sterren oppikken en zo proberen om een hoge score te krijgen. Hier en daar in de verschillende levels, staan dozen met daarin allerlei handige goodies.

POWER TIP
Wacht bij de vallende dozen tot ze net omhoog gaan, ga er dan pas langs.


Liever die saucijs dan ik.


Kerst in Puttyworld.


Die fakir is high.


Putty's vriend in de problemen.

LIEVEPUTTY

De gameplay is zoals je mag verwachten bij een 2D platformspel. Alles verloopt soepel en de Putty reageert snel en precies op de toetsen. Er is erg veel actie, maar toch doet het allemaal wat lief aan. De Putty is schattig en de tegenstanders zijn schattig. Het is dus een erg schattige knokpartij en dat is misschien leuk voor de jongere spelers maar voor een 'volwassen' gamer, ondanks de mooie graphics, misschien iets te kinderlijk.


Roboputty.

3 Skulls of the Toltecs

Adventures en interactieve tekenfilms zijn sinds Kings Quest niet meer goed van elkaar te onderscheiden. Maakt niet uit. Wat telt is de vraag of de ontwikkelingen op dit gebied net zo snel gaan als bij interactieve films.

BEKENDE STUFF

Om de vraag uit het intro maar meteen te beantwoorden: afgaande op de demo-versie van 3 Skulls, heeft de ontwikkeling van dit genre een poosje stilgestaan. De graphics en de manier waarop het spel bediend wordt, doen sterk aan talloze andere tekenfilmgames denken, van de tekenstijl tot en met de beproefde open-look-talk-use-enz interface. Allemaal bekend spul waar niks nieuws over te melden valt. Dus wat dan overblijft is het verhaal van het spel zelf.

MY NAME IS NOBODY

De hoofdrolspeler van deze klik-en-play interactieve tekenfilmwestern is de ietwat sullige cowboy Fenimore Fillmore. Waar hij vandaan komt en wat zijn bedoelingen zijn, is bij aanvang van het spel volkomen onduidelijk, niet in de laatste plaats omdat het spel op het moment van dit schrijven nog niet af was. Maar in het wilde Westen, waar dit verhaal zich afspeelt, doet het verleden van een man er niet toe. Wat telt is waar hij nu staat en waar hij zo meteen heengaat.

BID EN GRAAF

En waar staat hij nu? Het verhaal begint bij een monnik die een vers graf aan het delven is. Een gesprekje met de monnik maakt duidelijk dat Fenimore op zoek moet naar ene generaal Lardbelly. Hij schijnt de leider te zijn van de plaatselijke revolutionairen, en die kunnen Fenimore wellicht op het juiste spoor zetten; het spoor dat leidt naar overblijfselen van de Toltecen...

VIVA MEXICO

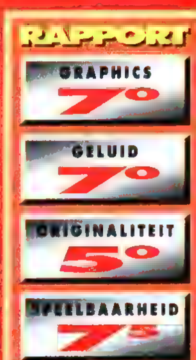
Uit gesprekken met een soldaat die op wacht staat en een Mexicaan die voornamelijk ligt te slapen, valt op te maken dat Fenimore zich in Mexico bevindt in de tijd dat dat land werd overheerst door de Fransen. Zij steunen Keizer Maximiliaan van Mexico, die in een bloedige strijd is verwikkeld met de revolutionairen. Dat waren in die tijd (19e eeuw) voornamelijk arme Mexicaanse patriotten die er genoeg van hadden om door keizer en buitenland uitgebuit te worden.

Die Fransen zijn in dit spel overigens behoorlijk grappig. Ze zijn allemaal super beleefd en praten met dat leuke Engels-Franse accent dat mede bijdroeg aan het succes van de tv-serie 'Allo allo' die zo ongeveer elke dag op de Gouwe Ouwe zender TV 10 wordt uitgezonden.

DE TOLTECEN

De opdracht aan Fenimore is natuurlijk om de schatten van de Toltecen te vinden, en met name drie gouden schedels. Wat daarmee precies moet gebeuren is me niet helemaal duidelijk, en dat komt enerzijds doordat ik van de Toltecen niet veel meer weet dan dat zij onderdeel uitmaakten van de Azteekse beschaving, en anderzijds doordat dit spel me uiteindelijk zo weinig kon boeien dat ik niet de moeite heb genomen om het helemaal uit te spelen. Daarvoor vond ik de graphics niet aantrekkelijk genoeg en de gameplay veel te voorspelbaar.


Parbleu, hij is dood.



Simpele bediening

Seen that

Been there

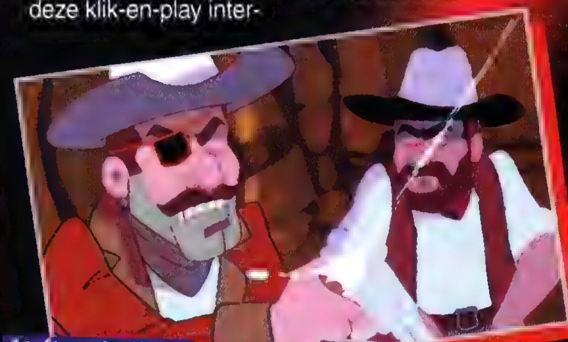
Done that

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 2 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Warner Interactive
Distributeur: PMR
Tel. 023-5420554





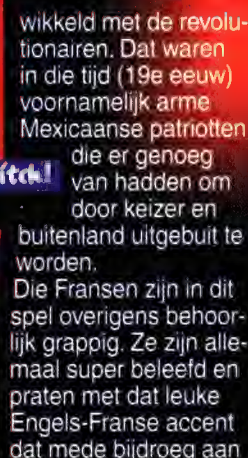
Fenimore gaat naar het klooster.


Is it a bullet, or is it a birdsdropping?


Smile you sonuvabitch!


Ze French will newer surrender.


Echte cowboys doen het met ezels.





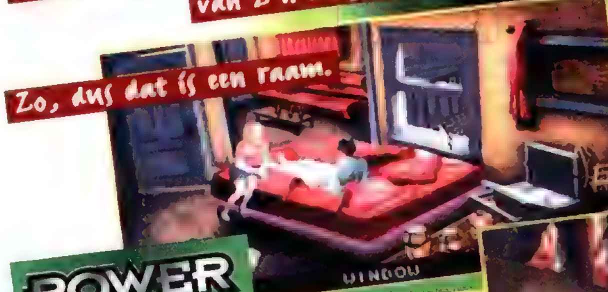





Onze held krijgt een uitbrander van z'n hoofdredacteur.


Victor Ambrose, miljonair en creep.


Ondertussen in het internetcafé.


Zo, dus dat is een raam.


Pak hem maar flink aan, boys.


Tijd om te bedenken dat het leven suckt.

Gamesfabrikant 21st Century Entertainment, vooral bekend van superieure flipperspelen, heeft zich gewaagd aan een adventure. Moet kunnen, maar hoe komen ze erbij da ze een origineel produkt hebben gemaakt? Zouden ze echt niet beter weten?

POWER TIP

Lekker in de winkel laten liggen, tenzij je nooit eerder een adventure hebt gespeeld.

SYNN

MACHO-MEDIA

Nee, ik ben niet in een chagrijnige bui en zit daarom een best aardig spel af te kraken. De reden is een andere. Dit is namelijk het zoveelste geval van een verpakking en presentatie die de lading gewoon niet dekt.
Ik citeer: 'Synnergist belooft een winnaar op alle fronten te worden. (...) het eerste multimedia adventure game dat gebruik maakt van ons object-georiënteerde inventory systeem (...) een verbazingwekkende multimedia inhoud die zowel gedetailleerd als gepolijst is'.
En wat wordt hiermee eigenlijk bedoeld: een getekend adventure waarbij de hoofdrolspelers hun hoofd in een kort filmpje laten zien zodra het hun beurt is om iets te zeggen. Een inventory systeem als alle andere en wat die gede-



RAPPORT

GRAPHICS 7°

GELUID 5°

ORIGINALITEIT 4°

SPEELBAARHEID 7°

- Overbodig
- Standaard
- Loze beloften
- 'Nuff said'

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 486-66, 4 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: 21st Century Entertainment
Distributeur: Artware International
Tel. 018-2611641

5⁸

Was het nog niet duidelijk dat dit spel zo standaard is als het maar kan? Niks om over naar huis te schrijven, eigenlijk zelfs niks om twee pagina's review aan te besteden.
BEN

tailleerdheid betreft, daarmee wordt bedoeld dat de verteller van dit verhaal tot vervelens toe beschrijvingen geeft van werkelijk alles wat in het spel te zien is. Ook als een voorwerp geen enkele rol speelt in het avontuur krijg je toch omstandig te horen dat een tapijt een tapijt is, een raam een raam en een stoeprand een stoeprand. Excuse me, maar ik ben niet achterlijk!

STOP DE PERSEN!

Goed, op naar het verhaal, aangezien er over de bediening en speelwijze verder niets valt op te merken dat niet al duizend keer eerder is gezegd.
De hoofdrol is weggelegd voor de journalist Tim Machin. Hij krijgt de opdracht de excentrieke miljonair Victor Ambrose te interviewen en een review te maken van een plaatselijk sushi-restaurant. Zo gezegd zo gedaan. Tim stapt in de metro, interviewt Ambrose en keert terug naar de redactie. Daar luistert hij z'n antwoordapparaat af en hoort dat hij in het park geheime informatie kan krijgen voor het belangrijkste verhaal uit zijn carrière.

EAT THIS!

In het park aangekomen blijkt de tipgever morsdood te zijn, wat voor Tim uiteraard reden is om zijn eerdere opdrachten te vergeten en deze moord eens uitgebreid te gaan onderzoeken.
Weer terug op de redactie wil de hoofdredacteur van niks weten. Z'n restaurant-review en interview met Ambrose wil hij hebben, en Tim krijgt geen gelegenheid iets over de moord op de tipgever te vertellen.
Maar moet ik nou echt geloven dat een hoofdredacteur van een krant een restaurant-review belangrijker vindt dan de brute moord op een tipgever?

LAATSTE WAARSCHUWING

Wanneer Tim op onderzoek uitgaat (hij heeft maling aan zijn baas) duiken er al snel talloze verdachten op, en uiteraard blijkt de mysterieuze Victor Ambrose er ook van alles mee te maken te hebben. Wat een verrassing - maar niet heus. Dit zou allemaal tot daar aan toe zijn als het spel compensatie zou bieden in de vorm van bijvoorbeeld verbijsterend mooie graphics of een geluid dat zo in de Top 40 zou kunnen. Maar helaas. De graphics ken ik nog van 75 andere titels, en het geluid klinkt als een Teleac-cursus Engels voor beginners.

Power WEB UPDATE 7.1

http://www.bpa.nl/powerweb

In den beginne waren er games. Games die slechts geschikt waren om door één persoon tegelijk gespeeld te worden, wat andere spelers niet leuk vonden aangezien zij op hun beurt moesten wachten. Daarom werden er multi-player games gemaakt, zodat meerdere personen tegelijk lol konden hebben.

Welcome to The Connected PC Software Center

Experience some of the latest, coolest multimedia software from the Intel internet labs and other leading developers.

Maar de PC-toetsenborden waren niet gemaakt om commando's van meer dan twee handen tegelijk op te volgen. De beeldschermen op hun beurt waren meestal te klein om twee spelsituaties tegelijk weer te geven. Daarom werden er multi-player games gemaakt die op verschillende computers tegelijk gespeeld moesten worden. Deze machines werden verbonden met een nul-modem kabel, via een modemverbinding of via internet. Vooral deze laatste mogelijkheid is nu aan een opmars bezig, niet alleen omdat internet het hypewoord is van 1996, maar ook omdat dit wereldomspannende netwerk in principe veel meer gamers tegen veel lagere kosten met elkaar kan verbinden.

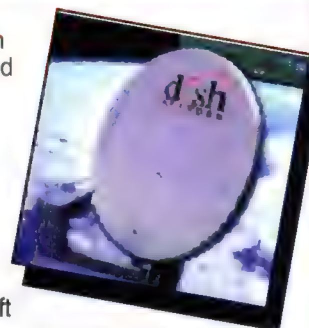
SIERRA ON-LINE

SIERRA AAN DE LIJN

Een interessante mogelijkheid zit er aan te komen nu Sierra een deal heeft gesloten met Intel. Deze chipfabrikant heeft, na jaren van miljardenwinsten, eindelijk besloten iets terug te doen voor hun klanten.
Het betreft een internet-telefoonprogramma dat iedereen gratis kan downloaden vanaf de Intel-website (www.intel.com). Het Intel-telefoonprogramma stelt gebruikers in staat om, zoals bij een gewone telefoon, op afstand met elkaar te praten maar dan via het internet.
Deze mogelijkheid is bepaald niet nieuw, er zijn veel meer van dit soort programma's verkrijgbaar maar wel nieuw zijn de mogelijkheden die deze technologie biedt voor online multi-player games.
Het telefoon-programma is namelijk slechts het begin. Het is de bedoeling dat in de chips van Intel, programma's ingebouwd worden die verzending van spraak, video en data over het internet zo eenvoudig maken als het verzenden van een e-mail. In combinatie met de multi-player games van Sierra moet dit een compleet nieuwe gaming-ervaring opleveren.

PLAY IT AGAIN, MAN

Het eerste spel dat van de nieuwe mogelijkheden gebruik maakt is Hoyle Blackjack, een kaartspel voor twee tot zes personen die nu tijdens het kaarten ook gewoon met elkaar kunnen praten. Een demo is verkrijgbaar op de Sierra website (www.sierra.com).
Spelers moeten er wel rekening mee houden dat de verzending van spraak niet altijd even soepel verloopt, want behalve de software telt ook de snelheid van de gebruikte modems, die van de internetprovider en de algemene drukte op het internet.
Een definitieve oplossing voor dit traagheidsprobleem zit er pas in wanneer iedereen glasvezelkabels tot aan de telefoon heeft, en zelfs dan nog zijn er geen garanties dat het Net de verwachte drukte aankan. Desondanks zullen de nieuwe mogelijkheden een ingrijpende invloed gaan hebben op de gamerswereld.



NINTENDO FROM SPACE

Maar er gaat nog meer veranderen. In juni kondigde Microsoft aan dat ze een overeenkomst met Nintendo hebben gesloten om satelliet-technologie en internet met elkaar te gaan verbinden. Voorlopig gebeurt de ontwikkeling hiervan alleen in Japan, om de reden dat er daar al ontzettend veel mensen (meer dan 10 miljoen) gebruik maken van satelliet-ontvangst. Nintendo is van plan om de satellietmogelijkheid te gebruiken als een nieuw distributiekanaal voor hun games.
Voordeel voor de gebruiker is dat, dankzij een speciaal satellietmodem, de games niet via de telefoon binnengehaald hoeven te worden. Onduidelijk is nog of ook multi-player games via de satelliet mogelijk gaan worden.





Waarschijnlijk zal de satelliet in eerste instantie alleen gebruikt worden voor het downloaden van software, terwijl de telefoon gebruikt gaat worden om de multi-player games online te spelen. Zoals gewoonlijk zal het wel weer een kwestie van tijd zijn voordat de technici hebben bedacht hoe de satellieten ook gebruikt kunnen worden om te internetten zonder telefoon. Tegen die tijd zal gamen via de satelliet ongetwijfeld ook in Nederland tot de betaalbare mogelijkheden behoren...

BEN

Riemen vast voor een spierverlammend avontuur in de surrealistische wereld van Viewpoint. Vingers op de knoppen en het verstand op volle toeren want deze trip vergt totale concentratie.

VIEWPOINT

POWER TIP

May the force be with you!

BLOEDDORSTIGE ASTRONAUT

Al in de eerste minuten van Viewpoint raak ik in een bedwelmende trance. Kill, kill, kill. Het beetje ervaring dat ik heb met dit soort spelletjes brengt mij halverwege het eerste level. Laserstralen vliegen om mijn oren en de Cherry Bomz en Tracking Cannonz exploderen overal om mij heen. Niets van dit alles vormt een probleem voor deze bloeddorstige astronaut. In mijn Byupo Probe verover ik stap voor stap de kosmos. Luke Skywalker pak je biezen maar. Pappa is thuis !

TECHNO SURF FUNK

Wat betreft de graphics en de muziek is deze voormalige Neo Geo titel absoluut top of the bill. De driekwart viewpoint van Viewpoint zuigt je het spel in. Vooral de tegenstanders, die zich per level overtreffen, zien er beestachtig lekker uit. De muziek die tijdens deze veldslag uit je speakers galt, is keiharde techno surf funk. De zwakke plek van dit spel is de gameplay. Soms lijkt het onmogelijk ook maar een fractie van een level levend de doorkruisen. Vooral de wat grotere vijanden zijn zelfs in het easy level moeilijk te verslaan. Gelukkig hebben de programmeurs drie codes per level ingevoerd zodat je een eindeloos aantal herkansingen hebt.



Futuristisch zakdoekje leggen.



Deze grote baars legt geen eitjes maar mijnen.



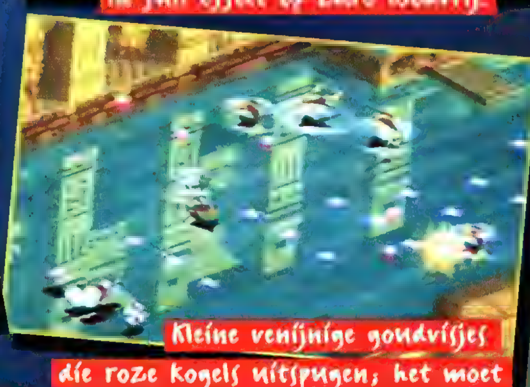
De Probe krijgt het weer zwaar te verduren.



De Probe in full effect op Euro loodvrij.



De eindbaas van het eerste level valt nog mee.



Kleine venijnige goudvisjes die roze kogels uitspugen; het moet niet gekker worden!

BYUPO PROBE

Het vervoermiddel bij uitstek voor deze reis is de Byupo Probe. Dan vraag jij je natuurlijk af: wat de fok is een Byupo Probe? Het antwoord is simpel een middenklasse raket uitgerust met een laserkanon en een aantal special weapons. Hiermee ben je genoodzaakt de zes levels chemisch te reinigen en de uiteindelijke eindbaas het zwarte gat in te jagen.
De levels zijn bezaaid met allerlei anti probe vallen en hindernissen en wekken daardoor de illusie dat je door een door Salvador Dali ontworpen flipperkast reist.
Daarnaast wordt ieder level bevolkt door vijandige ruimtewezens die niks beters te doen hebben dan jou in de weg te lopen. Uiteraard is het niet alleen maar ellende op je pad. Zo nu en dan krijg je een bonusje of een leuke accessoire voor je ruimteschip toegestopt.



In level twee word je aangevallen...



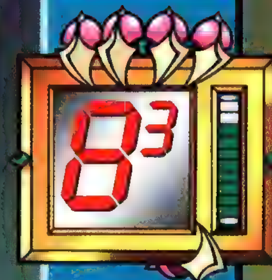
... door bizarre zeedieren.

RAPPORT

GRAPHICS	9^5
GELUID	9^5
ORIGINALITEIT	7^0
SPEELBAARHEID	7^5

▲ Super funky muziek
▲ Freaky graphics
▲ Constante actie
▼ Soms irritant moeilijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2425
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-5420554



Vette graphics, funky muziek en veel te moeilijk; dat is kort samengevat mijn mening over Viewpoint. Bij dit soort spelletjes is het juist een kick om zoveel mogelijk te vernietigen in een zo kort mogelijk tijdsbestek maar zoals de kaarten er nu voor staan, ben je een paar grijze haren rijker tegen de tijd dat je de zes levels uitgespeeld hebt. KEES

STREET FIGHTER ALPHA



Geacht Powerhoofd,

Allereerst wil ik even kwijt dat ik met veel plezier nu al ruim drie jaar voor het beste gamesmagazine in de Benelux werkzaam ben. Ondanks dat ik zelden op tijd mijn artikelen inlever, bent u nooit te beroerd om mijn salaris op de afgesproken termijn te voldoen. Dit waardeer ik zeer.
Desondanks zou ik gaarne uw aandacht vragen voor het volgende.
Ik vervul sinds het prille begin van de Power Unlimited de rol van 'vechtspelletjes expert'. Een positie die mij gewoonlijk de beste games oplevert die op de markt te verkrijgen zijn en daarnaast ook jaloerse blikken van mijn Power Unlimited collega's.

Tot zover natuurlijk geen problemen. Hoeveel aardbewoners zouden niet in mijn schoenen willen staan en hun brood verdienen met het spelen van computerspelletjes?
Wat mij daadwerkelijk dwars zit, is het feit dat ik een aantal populaire titels zo veelvuldig moet recenseren dat mijn geestelijke gezondheid er onder begint te lijden.
Zo werd enige dagen geleden voor de zoveelste keer het spel Street Fighter in mijn maag gesplitst. Weliswaar was het ditmaal een vernieuwde versie van deze beat 'em up klassieker (Alpha om precies te zijn) maar hoe dan ook werd ik er niet echt vrolijk van. Moet ik dan voor de zoveelste keer de PU-lezers vervelen met achtergrondinformatie over Ken, Chun Li, Sagat en Ryu? Dacht het niet!

Toegegeven Street Fighter Alpha bevat enkele verdienstelijke extraatjes. Zo is er een aantal nieuwe characters zoals Guy, Charlie, Birdie, Sodom, Adon en Rose. Daarnaast zijn ook aangaande de moves enkele wijzigingen aangebracht. Wanneer je gewone moves en special moves uitvoert, bouw je je Super Combo Level Gauge op. Wanneer deze een zeker punt bereikt heeft, ben je in staat om een Super Combo of een Alpha Counter Attack uit te voeren. Daarnaast krijg je bij Street Fighter Alpha extra punten wanneer je een combinatie van moves maakt.

Dit alles kan echter niet voorkomen dat Street Fighter een beetje mijn neus uitkomt. Begrijp mij niet verkeerd ik ben nog even strijdlustig als drie jaar geleden en doe niets liever dan vechtspecialisten van elk denkbaar pluimage een pak rammel geven. Maar wanneer ik één spel, of dat nou Street Fighter of Mortal Kombat is, tien keer moet recenseren neemt mijn enthousiasme enigszins af.
Ik hoop dat u mijn gevoelens respecteert en dat wij in de nabije toekomst een oplossing kunnen vinden voor mijn probleem. Gaarne zou ik hierbij deze brief willen beëindigen en u en de uwen een goede gezondheid en een helder verlicht pad willen toewensen.
In afwachting van uw antwoord verblijf ik.
Uw nederige dienaar

Kees

Ryu's oude vertrouwde vuurbal.

Kaal of kammen?!

Charlie Lowkick vs Mental Ryu.

Thank you for flying Ken Air.

Birdie weet wel raad met ambitieuze karateka's.

Supercombo beatdown van Adon.

Geachte heer De Koning,

Wij begrijpen uw frustratie. Jammer genoeg schreeuwt de Power Unlimited lezer bij iedere Mortal- of Street Fighter-kloon om uw deskundige testverslagen en hebben we meteen een postzak vol dreigbrieven als we zo brutaal zijn om de zoveelste versie van de allernieuwste beat'em up voor de verandering eens over te slaan.

Mocht u aan een nieuw behangetje toe zijn, dan stuur ik met veel plezier Van Gend & Loos even langs. Alleen al met de lading 'waar blijft Ultimate Kombat?'-post kunt u met gemak uw hele etage beplakken. Inderdaad, van uw fans moet u het maar hebben.
Omdat er, met uitzondering van u, niemand binnen de Power Unlimited redactie is die voldoende eelt op de duimen (en ziel) heeft om iedere maand deze rommel te bespreken, is een vertrek absoluut onacceptabel.
Ik stel derhalve een onmiddellijke salarisverhoging voor van 200 procent, een bedrijfsauto (in uw geval is een gratis OV-jaarkaart wellicht verstandiger), representatiekosten en een creditcard van de zaak.
Uw trouwe werkgever

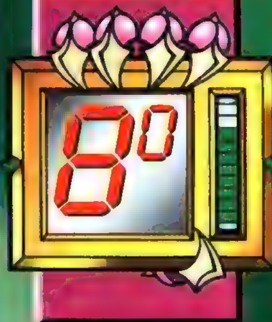
Edwin

RAPPORT

GRAPHICS	8^{8}
GELUID	8^{2}
ORIGINALITEIT	5^{0}
SPEELBAARHEID	9^{0}

- ▲ Super Combo
- ▲ Alpha Counter
- ▼ Ik ken het nou wel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 030-2416016



FATAL FURY 3

Road To The Final Victory



Fatal Fury 3 is al enige tijd in de roulatie. Zowel in de arcade als op het inmiddels bijna verdwenen systeem Neo Geo heb ik mij er reeds menigmaal aan vergrepen. Maar waarom wordt dit toch wel enigszins verouderde spel nu opeens op de Saturn uitgebracht?



Eat my chaku's you punk!



My favorite. geflambeerde politie-agent.

POWER TIP

Maak veel gebruik van de semi drie dimensionale mogelijkheden.

INTERNATIONAL FURY NETWORK

Er is een periode in mijn leven geweest dat Fatal Fury een van [illegible] mijn favoriete spelletjes was en dat ik met het grootste plezier in de huid kroop van de broertjes Bogard.
Aangezien ik het spel nooit in mijn bezit heb gehad, speelden de totale vechtpartijen zich altijd buiten de deur af. Geen enkel probleem want Fatal Fury kon je in zijn gloriedagen echt overal ter wereld aantreffen. Of je nou in een snackbar in Uden was, in een campingwinkel in Zuid Frankrijk of een Chinees restaurant in de Bronx, Fatal Fury was een internationaal begrip.
Overal ter wereld werden er miljoenen aan kleingeld doorheen gejaagd om de opperrotzak Geese Howard een lesje te leren. Net als bij Street Fighter kwamen er bij iedere 'vernieuwde' versie een aantal nieuwe 'good' en 'bad guys' bij.



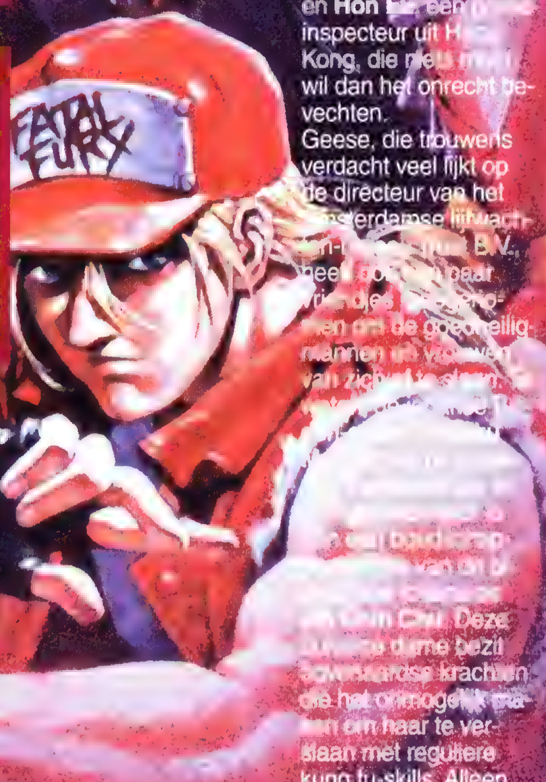
Andy Bogard is een ware atleet.



Voetjes van de vloer en daar gaan we weer.

PAK RAMMEL

Toen twee jaar geleden Fatal Fury 3 uitkwam, was dit de afsluiting van de Sage van de familie Bogard. Uiteraard doen de gebroeders **Terry en Andy** ook hier weer [illegible] dienst. Ook hun beste makkers **Joe Higashi**, een Aziatische kickbokser, en de Braziliaanse rasta **Bob Wilson**, die een stijlvol restaurant runt, zijn van de partij en strijden heldhaftig. Andy's vriendinnetje **Mai Shiranui** behoort officieel ook tot het goede volk maar wees niet verrast wanneer zij haar gemaal een pak rammel verkoopt.



GEESE HOWARD B.V.

Anderen [illegible] die Geese Howard een pak rammel [illegible] verkopen, zijn **Franko Bash**, een bouwvakker wiens zoontje is ontvoerd door de maffia, en **Hon Fu**, een [illegible] inspecteur uit Hong Kong, die niets [illegible] wil dan het onrecht bevechten.
Geese, die trouwens verdacht veel lijkt op de directeur van het Amsterdamse lijfwachten-[illegible] B.V., heeft [illegible] paar vriendjes [illegible] om de goedheiligmannen [illegible] van zich [illegible] [illegible] een bad [illegible] [illegible] **Jin Chin Chu**. Deze [illegible] dame bezit bovennatuurlijke krachten die het onmogelijk maken om haar te verslaan met reguliere kung fu-skills. Alleen intensieve training en ongelofelijke wilskracht kunnen zo'n overwinning forceren.
Dat treft! Want ik heb de afgelopen jaren genoeg Fatal Fury 3 gespeeld om het spel met het grootste gemak uit te spelen. Jin Chin Chu of geen Jin Chin Chu.



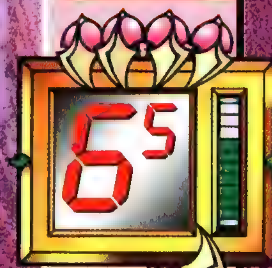
Het Olympisch vuur blijft branden.

RAPPORT

GRAPHICS	7.5
GELUID	6.0
ORIGINALITEIT	6.0
SPEELBAARHEID	7.0

- ▲ Leuke special moves
- ▲ 3D van 't eerste uur
- ▼ Verouderd
- ▼ Geen concurrentie meer voor VF en Tekken

SATURN
Prijs: ƒ 149,50 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: SNK
Importeur: Dimension Plus
Tel. 050-3129818



Fatal Fury 3 is natuurlijk geen slecht spel. Sterker nog, twee jaar geleden behoorde het tot één van mijn favorieten. Maar helaas, de tijden zijn veranderd en tussen al het high tech geweld van spelletjes als Virtua Fighter en Tekken valt Fatal Fury inmiddels in het niets.
KEES

Ultimate Mortal Kombat is niet zoals ik dacht het drieluik waarin alle versies van Mortal Kombat verscholen zitten. Het is gewoon Mortal Kombat 3.
Geen man overboord. MK3 is nog steeds goed voor uren speelplezier en de nodige male bonding.



Daar zijn ze weer...



Even panzeren, mijn maillot staat in de fik!

VERTWIJFELING IN DE TEMPELGROT

"Wat ziet Mortal Kombat er eigenlijk wack uit", merkte één van mijn vrienden op toen wij, in groepsverband, de Ultieme doodstrijd voor het eerst onder ogen kregen.
De in mijn tempelgrot aanwezige leunstoel-ninja's fronsten de wenkbrauwen en wezen op hun voorhoofd. Welke uppercut had zijn grijze massa naar de Outworld getransporteerd? Mortal Kombat is toch ongeëvenaard?
De criticus die sowieso niet voor één gat te vangen is, weerde zich kranig. "Als je het vergelijkt met bijvoorbeeld Tekken 2 of Virtua Fighter 2 dan kan MK3



Deze dekhengst is niet te temmen.

RAPPORT

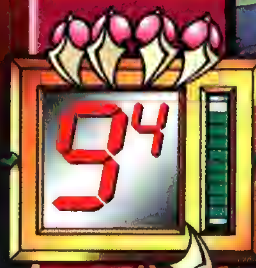
GRAPHICS	10
GELUID	10
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ [illegible]
- ▲ Negentien characters
- ▲ Vette fatalities
- ▼ Te veel loading

SATURN
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701



Baby Kang wil niet meer spelen.





De verrijzenis van Kitana.



Goeie morgen deze morgen Kung Lao.

[illegible] tips [illegible] MK3

1. [illegible]
2. Gewoon doorspelen wanneer Dre wegens bieroverlast op het kleinste kamertje vertoeft.
3. Vertel hem [illegible] bestaande waarvoor [illegible].
4. Bel hem op zijn portable [illegible] punt staat uit te halen.
5. Plak kauwgum op de joypad.


Gewoon doorspelen wanneer Dre wegens bieroverlast op het kleinste kamertje vertoeft.

Ultimate Mortal Kombat is weliswaar niet zo ultiem als de titel suggereert maar desalniettemin een vette kraker. Het grootste mankement aan dit spel is dat je zo lang moet wachten voordat je kan vechten. Eerst moet je ruim twee minuten wachten voordat je het optionscherm te zien krijgt en daarna kun je tussen iedere match riant een baard laten staan. Dat is niet zo mooi.
KEES

ULTI MORTAL

WINS: 00 KITANA 48 KUNG LAO

Here comes the pain!

Het is weer tijd voor een gezellige barbecue.

Hoezo penisnija?

POWER TIP

Motaro is no joke, stick & move.

Een stompzinnige manier om dan alsnog te verliezen

[illegible]

"Kom op nog één keer. Winner takes it all!"

Toedeledokie!

Alles of niets blijkt niet zo'n goed idee.

Een cadeautje van Lord Rayden en een rare aanwijzing.

POWER TIP

It ain't over, till it's over!

MATE KOMBAT

[illegible] kers. Maar wack? Dat gaat toch echt te ver. Mortal Kombat is zo heilig als de Koran. De enige wijze waarop wij de vertwijfelde ziel de onnozelheid van zijn uitspraak konden doen inzien, was door middel van een genadeloos potje beuken.

VANUIT STILSTAND WINNEN

Na een doorschuif-toernooitje (winnen is blijven zitten/verliezen is oprotten) hebben de ondoorgrondelijke krachten van Mortal Kombat ons allemaal weer volledig in hun macht.

De standaard showdowns passeren weer de revu. En de gemoederen lopen hoog op. Liu Kang versus Scorpion wordt het hoogtepunt. De overblijvers, [illegible] de diabolische dokter Dre en ondergetekende, knokken het vel van hun [illegible]. Er is geen ruimte voor medelijden.

Dre/Scorpion teleport tot ik er duizelig van wordt en als tegenprestatie geef ik hem knietjes in zijn rug.

De strijd gaat redelijk gelijk op totdat ik besluit mijn geheime wapens in de strijd te gooien. Al weken lang heb ik gewerkt aan een methode die deze blaaskaak voor eens en voor altijd uit de waan moet helpen dat hij een soort MK3 kampioen is. Mijn strategie is uitgebreid in het laboratorium getest en gebaseerd op de oerkracht van de drie-eenheid (IJsland, Japan en Emiraten).

Dre maakt geen schijn van kans. Vanuit stilstand win ik vijf potjes op zijn Janboerenfluitjes. Mijn zege is een feit en Scorpion kan zijn koffers pakken.

Toy Story

Na de succesvolle release van Toy Story op SNES en MegaDrive, is het nu de beurt aan de Game Boy. Zal deze hoogstaande computerfilm ook op 't 8-bittertje tot zijn recht komen?

POWER TIP

Die blokken moeten weg zodat Hamm naar de speelgoedkist kan.





Zwierend door de lucht. Waar een lasso al niet goed voor is.

RAPPORT

GRAPHICS 8^{5}

GELUID 8^{0}

ORIGINALITEIT 7^{0}

SPEELBAARHEID 7^{0}

▲ Toy Story Kenmerk

▲ Mooie graphics

▲ Erg afwisselend

▼ Een beetje veel traag

GAME BOY
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Disney Interactive
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 030-2416016

7^{6}

De Toy Story graphics waren al een begrip en de kwaliteit wordt ook bij deze GB versie hoog gehouden. Met helaas één groot nadeel: de GB trekt het bijna niet meer. Ik denk dan ook dat met Toy Story de grenzen van de oude Game Boy zijn bereikt.

THOMAS

MOOI MAAR TRAAG

Wat meteen opvalt bij de eerste acties van het spel zijn de ongelooflijk mooie en vloeiende graphics die op het dwergenscherm van de Game Boy getoverd worden. Woody glijdt door het beeld over leerboeken en gummetjes en Rex, Hamm, Robot en Rocky rampestampen als bulldozers door de speelgoedhopen van Andy. Wat dit betreft zijn de kwaliteitseisen van de Toy Story merchandise-lijn precies nageleefd.
Maar al die mooie graphics eisen helaas hun tol. De Game Boy versie van Toy Story is verschrikkelijk traag. Het is alsof iemand een slomo-knop heeft ingedrukt waardoor alle bewegingen van de karakters op halve snelheid worden afgespeeld.
De bediening verloopt vrij goed, laat ik dat voorop stellen. Als je echter drie keer snel achter elkaar wilt springen, dan heb jij al lang de A-knop afgewerkt terwijl Woody nog steeds bezig is om pas zijn tweede sprong te maken. Lichtelijk irritant dus.

IN 42 WOORDEN

Veel hoeft er over het verhaal van Toy Story natuurlijk niet meer verteld te worden. Door alle aandacht die in de media aan de film en de daaraan verbonden videogames is besteed, weet zelfs de grootste sukkel waar het over gaat. Voor wie nog steeds niet weet hoe, wat, waar en waarom: SHAME ON YOU!! Je bent het niet waard om de Power Unlimited te mogen lezen. Abonneer je maar weer op de Donald Duck. Of geef je PC of console maar aan de eerste de beste die je tegenkomt.
Maar vooruit, omdat je nu toch al zover in mijn fantastische review bent gekomen, nog één keer het verhaal in 42 woorden: Andy is jarig en krijgt een nieuwe pop (Buzz Lightyear) waar Andy's favoriete speeltje Woody niet zo blij mee is en waardoor er een strijd ontstaat tussen hem en de indringer met als scenery het huis van Andy en de omgeving ervan.
Niets bijzonders denk je? Het speciale zit 'm in het feit dat de hele (teken)film is gemaakt met behulp van computers en dat er geen pen, potlood of penseel aan te pas is gekomen.



Effe wat plastic soldaatjes bevrijden.

Snel, Rex wordt ongeduldig.

OBJECTIEF BLIJVEN

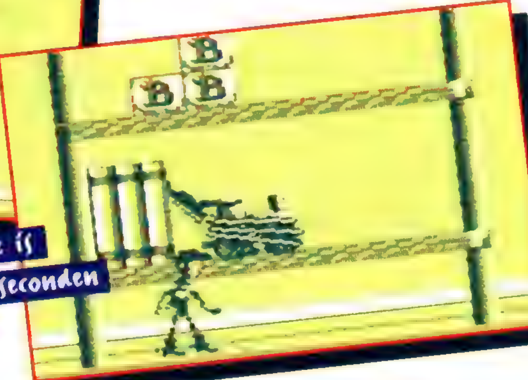
Alhoewel de snelheid van de GB Toy Story heel wat te wensen overlaat, is de opbouw precies hetzelfde als die van de SNES en de MegaDrive. Niet verwonderlijk natuurlijk als het tekenfilmverhaal als uitgangspunt dient, maar als je het spel voor de dertigste keer onder ogen krijgt, gaat het toch aardig vervelen.
Ik moet objectief blijven en dat ben ik ook, dus krijgt dit spel een vette voldoende. De eerste echter die met de naam Toy Story, Disney, Woody, Buzz, Andy of een combinatie ervan mijn trommelvlies beroert, krijgt een enorme dreun voor zijn of haar jukbeen!! Niks digitaal, gewoon analoog!!



Blazen... en Rex verdwijnt in de speelgoedkist.



Woody is een man zonder (hoogte)vrees.



Dat lastige treintje is voor een paar seconden uitgeschakeld.

Wie kent Robbedoes niet? Hij is dat leuke ventje in dat eeuwige piccolo-pak die samen met zijn onafscheidelijke maat Kwabbernoot en zijn eekhoorn Spip de nodige wereldproblemen oplost. Na de MegaDrive wordt nu de Game Boy door hem gecheckt.

ROBBEDOES

Een luchtaanvalletje.

Cyanida laat Robbedoes krimpen met haar haardroger.

POWER TIP

De vette pens van deze beer is een ideale springplank.

Shit, de graaf is foetsie.

Geveltoerisme in hartje Manhatten.

Grijp een ballon en vlieg naar de boekenplank.

Pas op voor agressieve pitbulls.

De graphics zien er geinig uit.

GESCHIEDENIS

Was Robbedoes ook niet degene met die Marsupilami? Hoe ging dat liedje ook al weer... Marsupilami aardig dier, la, la, la, la, laaaa...?

Maar goed, Robbedoes is in New York en er gaat weer van alles gebeuren. De geschiedenis van Robbedoes gaat, als ik mij goed herinner terug tot het begin van de jaren zeventig. Toen maakte men kennis met deze eeuwige vrijgezel en zijn onverwoestbare vriendschap met Kwabbernoot.

Het is me alleen nog niet helemaal duidelijk waarom hij toch altijd dat rare pakje aan heeft. Al vanaf het eerste album loopt Robbedoes erbij als de eerste de beste piccolo van een goedkoop Belgisch hotel.

En moet je nagaan dat er in de tussentijd al 45 albums zijn verschenen. Er zijn zelfs albums verschenen over Robbedoes toen hij nog een klein jochie was: de avonturen van de kleine Robbe. Ook toen al liep hij rond in dat apepakje. Een beetje zonderling is ie wel. Misschien verschijnt binnenkort wel een album over de perverse avonturen van Robbepussy. Wie weet...

DE GROTE APPEL

Graaf Champignac, een slimme oude man en goede vriend van Robbedoes en Kwabbernoot, heeft een baanbrekende uitvinding gedaan: een apparaat om al het kwade der mensheid uit de wereld te bannen. De presentatie van deze machine vindt plaats in een wolkenkrabber, hoog boven de straten van Manhattan.

De ramen worden geblindeerd en Robbedoes en Kwabbernoot staan vlak bij de professor als opeens het licht uitvalt. Een paar seconden is het aardedonker waarna het licht weer gaat branden.

Jullie voelen hem al hangen? Juist, de professor is foetsie. Spoorloos, zonder enig bericht, zomaar verdwenen... Hoe haalt die oude knakker het in zijn hoofd! Of staat daar toch wat... Fok, het is Cyanida, de gevaarlijke robot-heks-femme fatal! "Ha, ha, dachten jullie nou echt dat die oude zak zijn gang kon gaan. Dan hebben jullie nog geen kennis gemaakt met mijn giftige naam... Stelletje losers!"

TOUR DE NYC

Het vervolg is een leuke tour door New York City en haar omgeving. Via de straten van New York komt Robbedoes terecht in een speelgoedwinkel die weer leidt naar de subway.

De Game Boy versie van Robbedoes heeft, zoals de lezers van mijn MegaDrive review al hebben gemerkt, dezelfde opzet als de 16-bit variant die vorig jaar verscheen. Ik vond de MD-versie toen wel aardig maar verre van spannend en origineel. Helaas moet ik voor dit GB-Robbedoesje dezelfde conclusie trekken. Alhoewel ik de graphics er voor Game Boy begrippen strak en gevarieerd vind uitzien.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	4°

+ Robbedoes als strip is leuk
- Te weinig actie
- Geen grootse avonturen
- Slappe besturing

GAME BOY
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1600
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250710

5⁸

Als stripheld kan Robbedoes niet meer kapot. Als videogame karakter stimuleert hij echter een gevoel van irritatie vanuit het middenrif. Geen aanrader dus.

THOMAS

In de goede oude tijd (zo'n twee jaar geleden) maakten ze nog simpele, no-nonsense platformspelletjes. Met al dat 32 en 64-bit geweld krijgen we de laatste tijd weinig anders voorgeschoteld dan flitsende 3D-gerenderde VR-games. Totdat Whizz op onze redactie verscheen. Back to the good ol' days?



Whizz in z'n element.


Opzij, opzij, ik heb ongelofelijke haast!

RAPPORT

GRAPHICS	7²
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	4⁰
SPEELBAARHEID	7⁸

- ▲ Absurd leuk
- ▲ No nonsense
- ▼ (Te) vaak gezien
- ▼ Gaat vervelen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Flair Software
Distributeur: Konami
Tel. 020-4223411



Whizz laat ons niets nieuws zien en scoort dus ook niet op originaliteit. Eigenlijk scoort Whizz nergens echt goed maar voor de liefhebber kan een simpel platformpje een regenachtige dag prima opvullen.
BJØRN

EHM... VERHAAL?

Zoals bij elk platformspelletje heeft Whizz een behoorlijk simpel [illegible] krijgen waar de handleiding nog niet bij zit. Goed, Whizz is dus de naam van een konijn. Niet zo maar een konijn, maar zo'n witte die altijd uit de hoeden komt van tweederangs goochelaars. Hij leidt verder een normaal leven, zoals alle witte-goochelaars-hoeden-konijnen, en houdt dus een luchtballonrace met een vos. Het konijn wint al snel terrein en daar kan de vos niet zo goed mee leven. Het sluwe roofdier roept de hulp in van een raaf die als [illegible] goed met elkaar vinden en dat resulteert in een lekke ballon en een goochelkonijn dat slachtoffer wordt van de zwaartekracht. Als door een wonder overleeft het donzige dier de val en dan zit er voor hem natuurlijk niets anders op dan een flink aantal levels overleven om wraak te nemen op meneer Vos. Ben je er nog?

SCHIJFJES-DINGEN

Het verhaal is een beetje absurd maar het vormt een aardig voorproefje voor wat me verder te wachten staat in het spel.
Het eerste level vindt plaats op een eiland van graslandjes dat zweeft boven een zee vol met scheepswrakken. De slechteriken bestaan uit oranje en paarse crocodinos met een bierbuikje, rood-witte schijfjesdingen en hardhouten plankjes met armen en benen. De bedoeling is om deze vreemde figuren te ontwijken terwijl je vlaggen verzamelt, raketten lanceert en een verzameling edelstenen aanlegt. Oh ja, je moet natuurlijk ook de eindstreep bereiken om naar het volgende level te komen.

OPPER-MACHTIG

Tot nu toe dus een uitgekauwd thema maar gelukkig heeft Whizz [illegible]



POWER TIP
Lanceer alle raketten voor een 'continue-bonus'.

Als eerste heb je op strategische plekken deuren die alleen open te maken zijn als je een speciale macht hebt. Er zijn heel veel van die deuren en sommige zijn sterker dan andere in de volgende gradatie: glas, hout, rots, steen en staal. Je kunt ze doorbreken door de bijbehorende powerup te vinden.
Ten tweede heb je het probleem van tijd. Het parcours moet worden afgelegd binnen de beschikbare tijd en dat lukt in de latere levels bij voorbaat al niet. Je [illegible]
Al met al speel ik liever The Lost Vikings op mijn oude SNES om echt de good ol' days terug te krijgen maar als je net een PlayStation hebt aangeschaft, zou je Whizz een dagje kunnen huren.

POWER TIP
Bewaar altijd sleutels om deuren te openen. Schatkisten leveren slechts punten op.

Klaar? Af!
Hee Bruno, pak die kaas!
Ha ha, ik lig voor!
Ehm... help?



Whizz

AMERIKAANSE IMPORT

IRON STORM

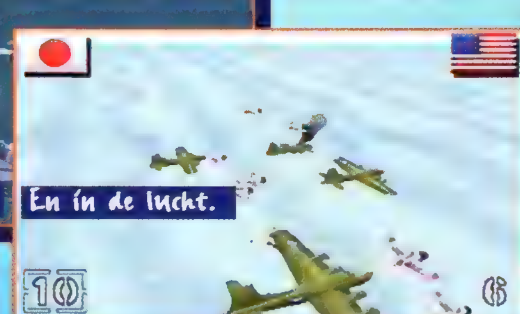
Geschiedenis was altijd m'n slechtste vak op school. Is het dan niet prachtig dat ik nu door het spelen van games de historische feiten alsnog keurig op een rijtje kan zetten?

SLA JE SLAG

Iron Storm is een strategische wargame die geheel gewijd is aan WO II. In tegenstelling tot vele andere games in dit genre, is er de mogelijkheid om verschillende landen te vertegenwoordigen, dus niet een of twee, zoals vaak het geval is. Kies uit grootmachten als Duitsland, de Verenigde Staten, Sovjet Unie of Japan en sla je slag. We're talkin' war here, baby!


Ter land...


Ter zee...


En in de lucht.

PROFESSIONAL SHIT

Petje af voor de vaders van Iron Storm. Wat een oog voor detail hebben deze heren, zeg! Van de kleuren van de vliegtuigen tot het uitgebreide wapenarsenaal, alles klopt werkelijk als een bus. Ook de tactische handelingen die je moet verrichten zijn niet voor de poes. Als bevelhebber sta je voor de zware taak de toekomst van jouw land veilig te stellen. Na een keuze gemaakt te hebben uit de vele (op waarheid gebaseerde) scenario's is het zaak om met de juiste strategie een veredelde vorm van landjepik te spelen. Ik weet het, 't klinkt misschien corny, maar fok Risk en Stratego, dit is de real professional shit!

trategisch inzicht is een must.

ERVARING

Nooit eerder heb ik zoveel opties in een oorlogsgame gezien. Transportvoertuigen, tanks, vliegdekschepen, submarines, afweergeschut, vliegtuigen, legereenheden, ze hebben allemaal hun eigen specifieke eigenschappen. Om alles tot in de puntjes uit te leggen gaat me iets te ver, daarvoor is het geheel te uitgebreid. De belangrijkste mogelijkheden om te kunnen overwinnen zijn in ieder geval een solide verdediging, het regelmatig repareren en bevoorraden van je troepen, het constant in de gaten houden van de vijand(en) en het verkrijgen van oorlogservaring; hoe meer ervaring, hoe sterker je komt te staan in de strijd.

PEARL HARBOUR

De strijdwijze oogt vertrouwd; allereerst wordt er steeds een kaart van het gebied waar je aan de slag wilt gaan in beeld gebracht. Vervolgens check je of er eventueel versterking nodig is.

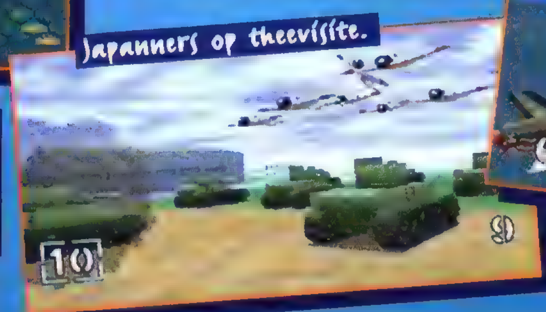
Met een bepaald budget (dat groter wordt naarmate je meer vijandige troepen en gebieden verslaat en verovert) kun je jouw arsenaal 'upgraden'. Wanneer je denkt dat je er sterk genoeg voor staat, kun je besluiten om richting de vijandelijke territoria te moven.
Tijdens mijn eerste battle koos ik voor de Verenigde Staten die in 1941 wel even de Japanners van de map zullen vegen bij Pearl Harbor. Volgens mij heeft Amerika daar destijds flink huisgehouden. Eens Kijken of ik het in 1996 nog eens dunnetjes kan overdoen.

ARROGANTE YANKEES

Een misser dus, want als ik wat beter had opgelet tijdens de geschiedenislessen van mijnheer Elkerbout had ik kunnen weten dat Amerika destijds een hele harde trap onder haar quasi-oppermachtige reet had gekregen.
De manier waarop ik verslagen word is pijnlijk realistisch in beeld gebracht. De prachtige battlescenes zijn ondanks het verlies een lust voor het oog.

Wellicht dat ik de volgende slag maar met de Sovjet-Unie aan de haal moet gaan. Misschien dat die troepen hun taak wat serieuzer opnemen dan die arrogante Yankees.


merika's goudhaantje.


Japanners op theevisite.


Shit, vlam in de pan!

RAPPORT

GRAPHICS	8.1
GELUID	7.9
ORIGINALITEIT	7.8
SPEELBAARHEID	7.6

- ▲ Uitgebreid
- ▲ Alles klopt
- ▲ Spannend
- ▼ Erg moeilijk

SATURN
Prijs: f 149,50 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Working Designs
Importeur: Dimension Plus
Tel. 050-3129818



Iron Storm is een moeilijke maar enerverende oorlogssimulator, die dankzij de haast onbeperkte mogelijkheden een must is voor iedere rechtgeaarde tacticus/strateeg. Eet 't en je weet 't.
SKATE

Virtua Fighter Kids™

JAPANSE IMPORT


Jong geleerd is oud gedaan.


Zij zijn groot en ik is klein en da's niet eerlijk.

Om kleuters al vroegtijdig te interesseren voor de vechtsport heeft Sega Virtua Fighter Kids gelanceerd. Op deze manier hoopt de spelletjesfabrikant de agressie op het schoolplein te kanaliseren en de jeugdcriminaliteit in te dammen.

EEUWIGE JEUGD

Ondanks dat ik inmiddels al een kwart eeuw deel uitmaak van de geschiedenis, weiger ik voor de volle 100 % volwassen te worden. Waarom? Omdat het zuigt, daarom!

Natuurlijk brengt het een aantal voordelen met zich mee om volgens de wet geestelijk en lichamelijk volgroeid te zijn. Je mag alle motorvoertuigen besturen, je longen aan flarden roken, je in een coma drinken, je ogen uitkijken in striptease-tenten en zo laat naar bed gaan als je zelf wilt. Broodnodige privileges die je als sub-adult moet missen. Maar niet getreurd want de grote mensen wereld is alles behalve okie dokie. Mensen zeuren aan je hoofd over dat je op tijd op je werk moet komen, de afwas nog moet doen, de belasting moet betalen, een vergadering niet mag missen, of ze geld van je kunnen lenen en dat je met je handen van hun vriendin moet afblijven.
Als je denkt dat je zelf mag bepalen wat je doet wanneer je de achttien gepasseerd bent dan wacht er een grote verrassing op je.

GROTE MENSEN SPELLETJES

Voor de PU redacteuren is het natuurlijk iets makkelijker om de kinderlijke ziel in leven te houden.
Wanneer ik met een stel vrienden uren achtereen computerspelletjes aan het spelen ben heet dat werken. Dat is nog eens leven kiddo.
Virtua Fighter Kid maakt het alleen maar makkelijker. Nu heb ik weer een goede reden om dagen achtereen met mijn zusjes te hangen (mijn vader verbiedt hun om grote mensen vechtspelletjes te spelen). Bananenmilkshakes drinken en chips eten tot je er bij neervalt. That's the good life baby!

KLEUTERS MET BAARDEN

Alle characters uit Virtua Fighter 2 zijn opgenomen in de Kids versie, met als enige verschil dat ze er uit zien als peuters (met baarden en snorren).

Naast de normale mode heeft Virtua Fighter Kids ook een kid mode. Deze is aanzienlijk makkelijker dan de grote mensen versie. Je tegenstander wacht hier seconden lang op een pak rammel alvorens hij jou een paar tikken geeft. Voor de rest zijn uiteraard alle gebruikelijke opties aanwezig.
Virtua Fighter Kids bevat ook een aantal nieuwe moves en je hebt nu de mogelijkheid om special moves te bewaren en ze op het door jou gewenste moment op te vragen. Je kunt iedere match nu beëindigen met een spectaculaire special.

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	8°
GRAPHICS	10
GRAPHICS	10

- Schattig
- Nieuwe moves
- Betere graphics
- Special moves bewaren

SATURN
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Sega
Importeur: Future Zone
Tel. 010-4369350

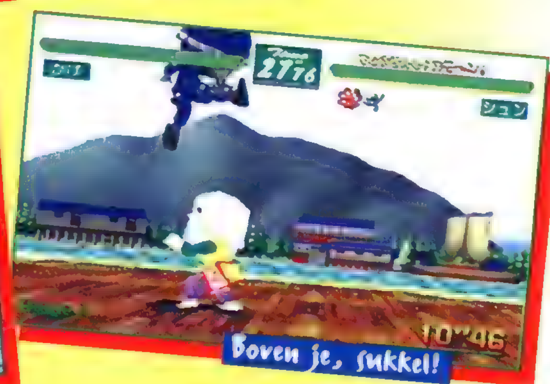
9^{5}

Het grootste verschil tussen Virtua Fighter 2 en de Kids versie zijn de graphics. Persoonlijk prefereer ik de Kids versie omdat het er lekkerder uitziet en ik 't gewoonweg koeler vind om met zwaar behaarde koters te knokken. KEES


Mamma, hij doet me pijn!


Ik dacht dat we met de poppen gingen spelen.


Nog even buiten spelen voor we naar bed moeten.


Boven je, sukkel!


Ze ziet er schattig uit maar ondertussen...


Ik schop je alle kleuren van de regenboog.

GENDER WARS

Hoeveel mannen heb je nodig om een lamp te verwisselen? Vier, een die de lamp verwisselt en drie om er over op te scheppen. Waarom mogen domme blondjes op hun werk niet langer dan tien minuten pauze nemen? Omdat ze anders opnieuw moeten worden ingewerkt.

MANNEN VS VROUWEN

Flauwe moppen over de andere sexe gaan er bij mensen altijd goed in, dit bracht de makers van het spel Gender Wars blijkbaar op een idee of hebben ze bij SCI echt allemaal van die slechte relaties??
De bedoeling van het spel Gender Wars is dat de speler zich eens lekker kan uitleven op de andere sexe. In het spel is er een oorlog ontstaan tussen mannen en vrouwen. Het doel is dan ook de andere sexe af te slachten.

HOE IS HET TOCH ZO GEKOMEN??

In de twintigste eeuw probeerden man en vrouw nog op voet van gelijkheid met elkaar samen te wonen en te werken. Naarmate de tijd verstreek ontwikkelde zich twee partijen; de ene van de dames en de andere van de heren. Er kwamen ook twee leiders; de Patriarch voor de heren en de Matriarch voor de dames.
Deze partijen bakkeleiden gezellig een aantal jaren door totdat er in 2211 een aanslag werd gepleegd op beide leiders. Hoewel de aanslag mislukte, is de dader nooit gevonden. Natuurlijk gaven de twee partijen elkaar de schuld. Beide beriepen zich er op dat als zij de aanslag hadden gepleegd die heus wel gelukt zou zijn; dus was het duidelijk dat de ander het had gedaan. In ieder geval werd er besloten dat dit zaakje tot op de bodem moest worden uitgezocht. Uiteindelijk escaleert de ruzie in een grote oorlog.

CHARGE!!!!!!

Je trekt ten strijde via verschillende missies. Een missie zou kunnen zijn; schiet 50% van de burgers neer en meer van dat lekkers of verijdel een aanslag. Echter voordat je begint, moet je wel eerst het geslacht kiezen waarmee je wilt spelen. Ook kun je leden van jouw leger op training sturen daarmee verhoog je onder andere hun uithoudingsvermogen. Voordat je aan een missie begint, krijg je een kort tekenfilmpje waarin de eenheid naar de plaats van bestemming wordt gebracht. In deze tekenfilmpjes komen de oude vertrouwde vooroordelen die mannen en vrouwen tegen elkaar kunnen hebben, nog eens aan bod. Zo schreeuwen de heren om hun mammie als ze dronken met hun vliegtuig naar beneden storten en de dames zitten te zeuren over een raam dat niet dicht wil in het vliegtuigje.

> **POWER TIP**
> Schiet de camera's die boven op de liften zitten zo snel mogelijk kapot, anders blijven er tegenstanders uitkomen.

CRUSADER LOOK ALIKE

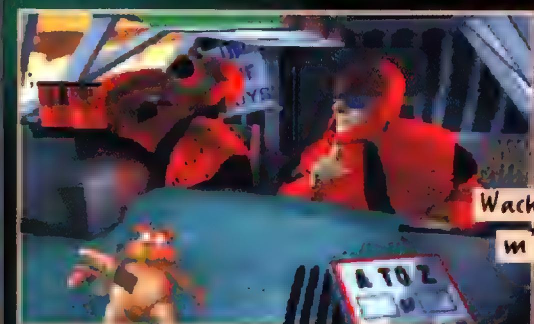
Wat het uiterlijk van het spel betreft lijkt het nog het meest op Crusader: No Remorse. Net als in dat spel kijk je schuin op het speelvlak. De karakters zijn vrij klein en worden bestuurd door middel van de muis.
De leden van de eenheid, vier in het totaal, kunnen gesplitst worden in verschillende groepen. Door middel van een klik of een ram op het toetsenbord kun je een lid van de eenheid besturen, de anderen zitten dan op de automatische piloot. Da's vooral makkelijk als het aantal tegenstanders erg groot is. De leden die op de automatische piloot zitten, beginnen gewoon vanzelf te schieten. Wat ik minder handig vond was dat je tijdens de missies niet kunt saven, maar alleen voor en na de missie









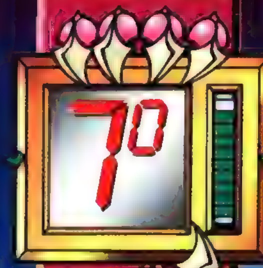


RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Automatische piloot
- ▲ Origineel achtergrondverhaaltje
- ▼ Vooroordelen nooit in orde
- ▼ Niet sterven tijdens de missie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486/33 Mhz, 8 Mb RAM, DOS, 20 Mb vrije schijfruimte, (S)VGA, Double speed CD-ROM, geluidskaart, muis.
Fabrikant: SCI
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241



Geinig spel, vooral het achtergrondverhaaltje is origineel.
LAURA

Terra Nova

De makers van Flight Unlimited en System Shock hebben zich aan een shoot'em up in de stijl van MechWarrior gewaagd, en met succes.

POWER TIP

Schiet niet op je eigen helicopter, anders vliegt de piloot weg en moet je terug lopen.

ONDER DE KNIE

Na al het kabaal rond Quake zou een mens haast vergeten dat er meer fabrikanten bestaan die het 3D-genre aardig onder de knie hebben. Looking Glass Technologies bewees dat al in 1994 met hun 3D-shoot'em up adventure System Shock. Dat ze niet eenkennig waren, bleek toen ze in 1995 met de zeer goed geslaagde flightsim Flight Unlimited kwamen. Nu hebben ze een variant op MechWarrior uitgebracht die nog beter is uitgepakt dan het origineel.

STRIKEFORCE CENTAURI

TerraNova speelt in het sterrenstelsel Centauri in het jaar 2327. Onderling strijdende clans, piraten en hightech struikrovers hebben het hier voor het zeggen. Een doorn in het oog van de centrale regering, die besluit een speciale 'StrikeForce' naar het gebied te sturen om vooral de piraten flink mores te leren. De speler is ene Nikola ap Io, lid van de Io-clan. Nikolai wordt gepromoveerd tot 'squad-leader', wat betekent dat hij de vuile klusjes van de politieke leiders op mag knappen.

NIET BIJ DODEN ALLEEN

Het spel bestaat uit een aantal missies die Nikolai soms alleen, en soms vergezeld van één of meer manschappen moet uitvoeren. Meestal moeten er piraten gedood worden, maar ook komt het voor dat hij bijvoorbeeld op een verkenningsmissie moet en dan juist niemand mag aanvallen.

De speler bekijkt de wereld vanuit het vizier van Nikola, dat de mogelijkheid heeft tot een fullscreen mode en een 'manyscreen mode', waarbij drie hulpschermpjes onder in beeld komen. Hierop staan onder meer missie-gegevens, plattegronden, communicatiesystemen enzovoort. Met een enkele toets kan overgeschakeld worden naar fullscreen. Hierbij komt de bediening sterk overeen met die van Doom, Duke Nukem enzovoort.

TERRA-COGNITO

Verwacht overigens niet de hoge kwaliteit beelden die de net genoemde titels te zien geven. Voor het geval de plaatjes het niet duidelijk maken: de engine die is gebruikt, komt meer overeen met die van een helicopter-sim als Comanche dan met die van pakweg de Duke. Daardoor zijn uitgestrekte landschappen mogelijk geworden met een zeer fraaie lucht, maar van dichtbij blijft er nog maar weinig detail over.

Dit wordt enigszins gecompenseerd door de zeer aardige special effects (vooral het slechte weer mag er wezen) en de indrukwekkende geluiden.

TERRA-COMMANDER

Tussen de missies door zijn filmopnamen te zien van Nikola op de basis, waar ook zijn niet zo aardige broer blijkt te werken. Alle filmpjes bij elkaar vormen een verhaal op zich dat de moeite van het bekijken waard is en het de speler makkelijker maakt zich te identificeren met de hoofdrolspeler.

Voeg hierbij de gerenderde filmpjes uit de inleiding van elke missie en je begrijpt dat TerraNova een multimedia spel is dat iedereen met een voorliefde voor 3D-schieten en filmpjes kijken zal aanstaan.

Een goede leider staat achter zijn man.

Zelfs aan de spiegeling in het water is gedacht.

De missie is geslaagd. Ze komen me halen.

Brand bomen brand.

Op een andere planeet is het gras altijd groener.

Een trainingskamp uit het oefenlevel.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

+ Combinatie 3D en (gerenderde) film
+ Afwisselende missies
- Geen joypad/stick-ondersteuning
- Van dichtbij vallen details tegen

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, Dos 6.0, SVGA, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Looking Glass Technologies
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

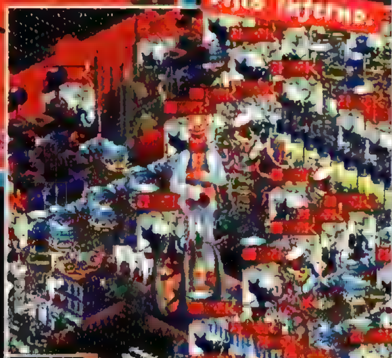
83

De combinatie van 3D-shoot'em up, missies uitvoeren en filmpjes kijken werkt prima. Als Looking Glass Technologies zich in dit tempo blijft verbeteren staat ons nog heel wat moois te wachten.

AFTERLIFE

In den beginne schiep God het woord en de aarde. De aarde werd des mensen en het woord werd een spel. Zodoende schiep de speler de hemel en de hel.


Je zal 'm maar tegenkomen!


Disco Inferno.


Weer een zieltje erbij!


Ondertussen in de hemel, bouwen we er lustig op los.

POWER TIP

Demo en screenshots te downloaden op: www.lucasarts.com/static/afterlife/afterlifemenu.html
Voor alleen de demo kun je terecht op: www.gamesdomain.co.uk

ONAARDS

In Afterlife is de speler de beheerder van een klein stukje van de hemel en de hel. Denk niet dat het 'onze' hemel en hel zijn want dat is niet zo. Deze hemel en hel zijn van een ver afgelegen planeet. Wat een beetje vreemd is, is dat er specifiek in de handleiding staat dat dit spel zich niet in het aardse hiernamaals afspeelt. Je kunt je afvragen of dit is voortgekomen uit de Sue-cultuur uit de Verenigde Staten (je hebt zo een rechtzaak aan je broek) of zijn de makers bang dat minder mensen het spel zullen kopen als ze de hemel en hel gebruiken zoals wij die kennen?

BOUWEN

De speler is dus een 'buitenaardse' godheid, Demiurg, die in het hiernamaals straffen en beloningen uitdeelt. Voordat je de zielen kunt belonen of straffen, moet je wel eerst gebouwen aanleggen waarin de straf of beloning zullen plaatsvinden.
Je begrijpt 't al; Afterlife is een soort sim. Om die gebouwen draaiende te kunnen houden zul je in de elektriciteit moeten voorzien enz, enz. Het geinige is dat de zielen uiteindelijk na een gedegen opleiding reïncarneren en teruggaan naar de planeet. Ook daar zul je voor moeten zorgen. Gelukkig word je bijgestaan door twee helpers; Aria voor de engelen en Jasper voor de demonen. Ook kun je via hen de tutorial bekijken, en ik zou je aanraden om dat te doen.

HERE COMES JOHNNY!!

Op den duur kom je met allerlei tegenslagen in aanraking; bij mij waren de wegen in de hel te goed. Zonder problemen werden de zielen van de ene straf naar de andere getransporteerd, en dat kan natuurlijk niet in een plek waar goed slecht is en omgekeerd.
Maar het kan veel en veel erger! De huizen waar de straffen en beloningen worden uitgedeeld, kunnen niet goed zijn uitgebalanceerd of er voltrekt zich een ramp. De leukste ramp is nog de Disco Inferno waarbij de duivel als John Travolta een disco dansje doet over je gebouwen....inderdaad dan blijft er weinig van je hel over!

KIES JE TEMPO

Doordat je zowel voor de hel als voor de hemel de aannemer bent zul je veel tussen die twee gebieden heen en weer moeten schuiven of klikken. Dit kan best lastig zijn als Jasper en Aria aanraden om veel dingen te veranderen. Gelukkig kun je het tempo waarin de jaren verstrijken dan nog instellen op Divine Intervention zodat je genoeg tijd hebt. Er zijn by the way vier verschillende snelheden; van heel rap tot heel langzaam.
Behalve dat je zelf kunt klooien (wat overigens heel leuk is), kun je ook vier verschillende scenario's spelen. Dan moet je verbeteringen gaan aanbrengen aan een al bestaande hemel en hel.
Een van mooiste vond ik het Dante scenario. Volgens Dante was de hel in een cirkel gebouwd (en behoorlijk vol), en probeer daar nou maar eens wat dingen in te veranderen.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

▲ Grappig
▲ Origineel
▲ Dante scenario
▼ Veel heen en weer geschuif

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 486DX2/66 Mhz, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, Dos 6.0 of Windows 95, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Lucas Arts
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241



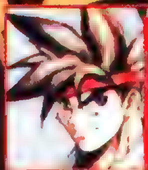
Dit is een heeeeel leuk en origineel spel!!!!!
LAURA

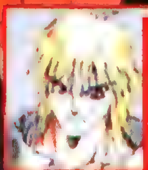
NOG GEEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED?

da's pet man!



Battle Arena Toshinden



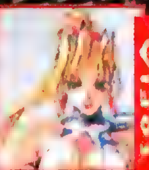














Het was erg laat geworden de avond ervoor. Mijn Lowrider fiets was stuk, het regende terwijl het hoogzomer behoorde te zijn, de tram was overvol met toeristen en ik werd gecontroleerd en had natuurlijk geen kaartje. Kortom ik was in een goede stemming voor het reviewen van een vechtspel.

JIHAAH

Flink opgefokt kwam ik, om een uurtje of 1, het kantoor binnengestoven. "Ik mag hopen dat er nieuwe spellen zijn, want ik moet ergens mijn agressie op kwijt", bulderde ik terwijl Ben en Laura verschrikt van hun computer opkeken.
Zonder verder iets te zeggen dook ik in de stapel net afgeleverde verse games. Toen ik weer boven kwam, had ik de doos van Battle Arena Toshinden voor de PC in m'n handen. Jihaah, precies wat ik nodig had.

NAT WASHANDJE

"Hé Ben sodemieter eens een eind op, ik ga BAT op jouw Pentium 133 spelen." Volgens de doos is het mogelijk om BAT op een 486 met 8 Mb Ram te spelen maar op die van mij wilde dat toch echt niet lukken. Er wordt dan ook een Pentium met 16 Mb Ram en 20 Mb vrij op de harde schijf aanbevolen. Vandaar dat ik Ben voor een tweede keer vriendelijk verzocht om op te rotten. Een kort maar hevig gevecht volgde (Ben geeft namelijk niet zomaar zijn computer uit handen). Niet lang daarna, terwijl Laura met een nat washandje Ben weer probeerde bij te brengen, zat ik al achter de computer en was de installatie bijna klaar. Mooi zo, dat gaat lekker snel. Hup, spelletje starten en knokken, dacht ik vrolijk.

EXTRA ARMEN

Ik probeerde de standaard instellingen en dat betekende dat de besturing met het toetsenbord geschiedt. Tenzij je bij je geboorte een paar extra armen hebt gekregen, raad ik je dit niet aan. Er zijn erg veel toetsen om te gebruiken en dat is met vechtgames net even te ingewikkeld. Snel maar even naar Options om mijn joystick te configureren. Daarna gelijk even het level op very easy gezet, automatische verdediging aan en de tijd op ongelimiteerd. Nu was het tijd om te gaan knokken.
Nee dus, er moest eerst nog even een karakter gekozen worden en mijn keus viel op Fo Fai. Een oud kereltje met een paar Freddy Krueger handjes. Als tegenstander kreeg ik een flink uit de kluiten gewassen Amerikaan genaamd Rungo Iron. Deze gozer is verzot op honkbal maar dan het liefst met mijn hoofd als bal. Hiervoor heeft hij een soort Neanderthaler knuppel, en daar is ie erg handig mee.

TEGENVALLER

Het vechten op zich viel me, eerlijk gezegd, behoorlijk tegen. Ik vind de besturing namelijk kloten van de bok. Zelfs als je je joystick gebruikt, is het erg rottig om je karakter de juiste kant op te krijgen. Gewoon voor- of achteruit, ging alleen goed in combinatie met een sprong of stoot. Erg lastig als je alleen maar wilt ontwijken of een goede aanvalspositie wilt kiezen. De combo's die standaard onder de knoppen zitten zijn wel aardig maar niet altijd effectief.
Wat wel weer oké is, is dat ieder karakter een wapen heeft. Zo zijn er knuppels, speren, zwaarden en voor de kinky types onder ons een zweep. De mogelijkheid tot verschillende camerastandpunten is een leuke optie, hoewel de standaard instelling toch het mooiste is. Verder is het mogelijk om via je modem te spelen maar dat mag je tegenwoordig toch wel verwachten, dacht ik.



Dat wordt satretje rijgen.



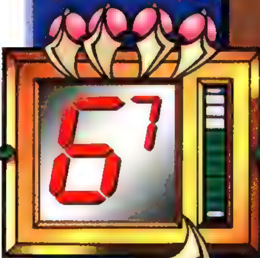
Sta op en gebruik je knuppel, knuppel!

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	6,5
ORIGINALITEIT	6,5
SPEELBAARHEID	6,0

- ▲ Characters hebben wapens
- ▼ Veel te hoge systeem eisen
- ▼ Rottige besturing
- ▼ Niks nieuws

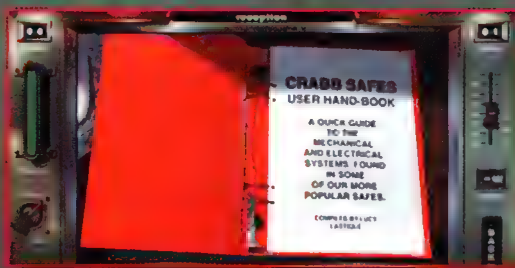
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486DX, 66 MHz, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, VGA/SVGA, Soundblaster. Pentium en Joystick aanbevolen.
Fabrikant: Playmates Interactive Entertainment
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241



Om dit spel op de PC te kunnen spelen, zul je echt een Pentium moeten hebben. De graphics zijn dan wel erg mooi en het spel loopt bijzonder goed. Helaas blijft 't op de PC een middelmatig vechtspel met een rottige besturing, maar wel goed genoeg om je agressie kwijt te raken.

BAS

SAFE CRACKER



Gekke hoofdredacteur. Geeft me een Mac CD-ROM mee. 'Is wel wat voor jou'. Huh? Ik kijk toch alleen naar films? Maar het aanbod om in te breken in een huis vol kluizen was wel erg verleidelijk. Altijd al een beetje nieuwsgierig geweest.

HELLO?

Ik had net een nieuwe CD-ROM speler dus die kon meteen getest worden. Schijffie derin, klikklik auto-install en spelen maar... Niet dus. Safecracker wil 24 bit colour en dat kan mijn oude Mac niet aan. Dan maar naar het PU-hok waar de moeder aller Macs staat: de Quadra.
Het spel start in een telefooncel met rinkelende telefoon. Een zeer Britse stem vertelt me m'n opdracht. Ik moet inbreken bij het huis aan de overkant van de straat. De code van de alarminstallatie wordt me verteld maar eenmaal binnen, ben ik 'on my own'. En o ja, schiet wel een beetje op met dat inbreken, er is een politiepatrouille onderweg.

WAT EEN KLU(I)S

Oké dan, ik zit dus midden in een soort Mission Impossible; Tom Cruise maar dan cool. Onder begeleiding van een duister muziekje sluip ik de straat over, langs de muur naar het hek van Crabb Estate. Deze Victoriaanse villa is het hoofdkwartier van kluizenhandelaar Crabb, en het staat er vol met die dingen. Van de meest degelijke, saaie kasten tot funky berghokken met Empire State Building-design. En ze moeten allemaal open!
Maar eerst dat hek. Het blijkt een piece of pie; als de rest van de sloten ook door zo'n sukkel in elkaar is gezet, ben ik hier snel weer weg. Maar natuurlijk is het niet zo simpel.
Eenmaal binnen ga ik eerst eens rondneuzen in de administratie. Tussen een heleboel andere spullen (die je door aan te klikken mee kan nemen) vind ik een plattegrond van het huis en twee boeken. Een is een handleiding voor de standaardsloten van de firma Crabb, de andere handelt over mathematische verhoudingen. ...euh?

PUZZELS

Langzaam begint het te dagen bij me. Elke kluis is een puzzel of bevat stukjes van andere puzzels. Naarmate je verder komt, worden de puzzels moeilijker en allemaal zijn ze gebaseerd op logica.
Wel, om het voorzichtig uit te drukken, logica is niet mijn sterkste kant. Ik struikel al een kwart eeuw op gevoel door het leven en dat gaat best redelijk, maar zodra er logica aan te pas komt, verschijnt er een soort waas voor m'n ogen en sluit er iets kort in m'n schedel. En uitgerekend ik kom in een fokking IQ-test terecht. Toch vermaak ik me wel met Safecracker. Er is veel aandacht besteed aan details in Crabb Estate. Als je even geen zin hebt om na te denken kun je ook lekker door het huis gaan dwalen en rondkijken.
Er zijn spelletjes in de monitoren en kasten verborgen. En ook al leveren dit soort geintjes geen puzzelstukjes op, agent Impossible was de hele middag zoet.


Via deze telefoon krijg je de opdracht te horen.

Ben ik m'n pincode weer vergeten.


Het hek van de Crabb Estate is een eitje.


Mijnenveger, Windows gebruikers kennen 't wel.


Een pittig letterpuzzeltje.


Die gast is dood, toch?


Sommige kamers zien er prachtig uit.

RAPPORT

GRAPHICS	7[0]
GELUID	7[6]
ORIGINALITEIT	7[3]
SPEELBAARHEID	7[8]

- ▲ Heel veel puzzels
- ▲ Goed uitgewerkte details
- ▼ Dooker
- ▼ Groot, leeg huis gaat soms op je zenuwen werken

MAC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr .ca. 1800
Fabrikant: Daydream Software
Distributeur: PMR
Tel. 023-5420554



Safecracker is geen spel dat je even in een middagje uitspeelt. Er zitten erg veel puzzels in verborgen van kinderachtig tot zwaar frustrerend. Als je van breinkrakers houdt, weet je zeker dat je waar voor je geld krijgt met dit spel.
NANCY

POWER TIP
Klik bij de administratie op alles wat je tegenkomt. Er zijn hier veel tips verborgen.

Sport Freaks

Typisch een spelletje voor mij, dacht ik toen de CD-i Sport Freaks op de redactie belandde. Kan ik eindelijk Edwin eens laten zien hoe slim ik ben.

In 1950 en 1952 eindigde een kleine Antwerpse coureur als tweede in het eindklassement van de Tour de France. Op 1 oktober 1956 overleed hij na een zware val in het Antwerpse sportpaleis. Wie was deze coureur?
A. Alois de Hertog
B. Edouard van Ende
C. Stan Ockers
D. Alex Close

Daar moet je sport freak voor zijn.

Jokers betekent extra punten te halen.

highscores

Is ie slim of niet?

SPORT FREAK

Sporten is mij met de paplepel ingegoten (in een grijs verleden heeft m'n vader zelfs nog profvoetbal gespeeld bij het Amsterdamse DWS). Als er sport op TV is, staat ie dan ook altijd aan en ik heb zelfs ooit een Triviantdoos met sportvragen samengesteld voor huiselijke kring. Ik was dan ook benieuwd of de vragen van de Sport Freaks CD-i mij voor problemen zou-[illegible] stellen.

SIMPEL

[illegible] handleiding, meer [illegible] niet nodig om dit spel uit te leggen. Je hoeft dan ook niet veel in te stellen. Er wordt alleen van je gevraagd hoe lang je wilt spelen (in minuten of ronden) en met hoeveel spelers (één of twee). Vervolgens toets je je naam in en de quiz kan beginnen.

HENK & HARRY

De CD-i Sport Freaks is gebaseerd op het gelijknamige TV-programma waarin twee teams streden om de eer met Harry Vermeegen en Henk Spaan als captains. De manier van vragen stellen is exact dezelfde als die van de TV. Op het scherm verschijnen drie rollen van een soort fruitmachine. De linkerrol geeft aan over welke sport de vraag gaat, de middelste het jaartal en de rechter het land waarop de vraag betrekking heeft. Door een druk op de knop gaan de rollen uuuh... rollen en verschijnt een bepaalde combinatie. De vragen gaan vanaf 1900, over 45 sporten in 50 verschillende landen. In totaal levert dat 1250 combinaties en dus vragen op.

SNEL ANTWOORDEN

De vragen zijn over het [illegible] het antwoord schuldig zal moeten blijven. Een vraag als *'Welke sport beoefent Brenda Schulz?'* of *'Uit welk land komt de Ajax-spits Jari Litmanen?'* zijn weggevertjes maar weet jij wie er in 1974 voorop liep in de polonaise in de tuin van Juliana? of wie aanvoerster was van het dames hockeyteam in 1984? Om het iets makkelijker te maken, krijg je keuze uit vier antwoorden dus je hebt altijd 25% kans. Sterk punt daarbij is dat je meer punten scoort naarmate je het goede antwoord sneller geeft en dat je niet meer dan vijftien seconden krijgt om de vraag te beantwoorden. (Dat zouden ze bij Triviant ook moeten doen.)

GEEN BEELDEN

Natuurlijk zijn het de vragen waar 't om draait bij dit spel en die zijn, zoals gezegd, van een goed niveau. Toch hadden ze dit spelletje wel wat aantrekkelijker kunnen maken. Zo zien we Henk en Harry wel op de CD-i cover maar komen we ze in het spel nergens tegen. Sterker nog, in het hele spelletje wordt geen woord gesproken. Tot mijn teleurstelling zijn op de hele CD-i ook helemaal geen bewegende beelden te zien en dat vind ik toch echt een gemiste kans. Juist de beeldfragmenten gaven Sport Freaks op de TV net dat beetje extra dat we op CD-i moeten missen.

Spanje 1992, dat zal wel een Olympische vraag zijn.

Tijdens de Zomerspelen van Barcelona in 1992 won Mark McKoy goud op de 100m horden. Uit welk land komt deze atleet?
A. Canada
B. Amerika
C. Groot-Brittannië
D. Australië

Antwoord goed, vraag klopt niet. Heren lopen 110 meter horden!

In 1993 overleed James Hunt op 46-jarige leeftijd. De Brit was een fantastische Formule 1-coureur. In welk jaar won hij de mondiale titel?
A. 1974
B. 1978
C. [illegible]
D. 1976

Ha Formule 1, mijn specialiteit.

Alhoewel?

POWER TIP

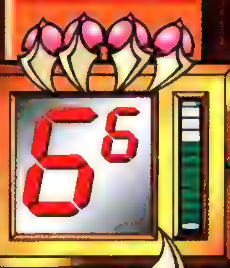
Antwoord zo snel mogelijk. Hoe langer je aarzelt des te minder punten.

RAPPORT

GRAPHICS	6^0
GELUID	6^0
ORIGINALITEIT	6^5
SPEELBAARHEID	8^0

+ Goede vragen
+ Snel antwoorden scoort extra
− Alleen de 'fruitmachine' maakt geluid
− Geen beeldfragmenten

CD-I
Prijs: ƒ 39,95 Bfr. ca. 725
Fabrikant: Vision Factory/ Philips
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406



Een aardige quiz voor sportliefhebbers. De vragen zijn oké maar het is meer dan jammer dat er geen beeldfragmenten te zien zijn.



Geen missie zonder wapens.

"Als je deze Deadline niet haalt, vallen er dooien", kreeg ik te horen van eindredacteur Ed. "Ach man, je overdrijft", snauwde ik agressief. "Ik ben nooit later dan een week of twee, hooguit drie." "Nee Bas, ik bedoel het spel Deadline", zei Ed geschrokken. "Oeps, sorry", grijnsde ik.

POWER TIP

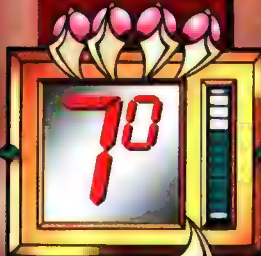
Geef het commando Kill en niet Capture. De Bad Guys kunnen weer bevrijd worden.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	5⁵

- ▲ Leuke missies
- ▲ Goede graphics
- ▼ Teveel in te stellen
- ▼ Gesloopte worteltjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: min.486DX2/66, 8 Mb, CD-Rom drive, iedere bekende geluidskaart.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241



Een mooi maar erg ingewikkeld spel.
BAS


Nog alles rustig rond het landhuis.

SKIVAKANTIE IN NOORD-KOREA

Het is bijna normaal voor PU redacteuren, en in het bijzonder mol, om ver na de deadline hun werk in te leveren. De redacteuren verzinnen de meest waanzinnige excuses, die moeten verklaren waarom er nog niks ingeleverd is. 'Het zit zo, m'n vriendin is verdwenen tijdens haar skivakantie in Noord-Korea en...'
Meestal wordt er vrij rustig op gereageerd, maar als het erop begint te lijken dat er die maand geen PU uitkomt, gaat Ed smeken, dreigen of beloven.

INZICHT

Bij het spel Deadline is het zo, dat er echt dooien vallen als je de deadline overschrijdt.


Hallo ik ben van de Jehova Getuigen en...

Je maakt deel uit van een goed getraind Britse anti-terrorist commando team. Klinkt goed hé? Jij hebt de volledige controle over de teamleden, de strategie en wat er meegenomen wordt aan materiaal.
Je wordt opgeroepen als er ergens een bom is geplaatst, een sluipschutter mensen omlegt of als er een gijzeling aan de gang is.
Het hoofdkwartier geeft je de nodige info en het is vervolgens belangrijk om alles van tevoren goed te plannen, de juiste mensen in je team te selecteren en de goede wapens te kiezen.
Maar dan ben je er nog niet. Om bijvoorbeeld een paar kidnappers uit te schakelen, kun je niet zomaar aankloppen en naar binnen wandelen. Er is heel wat strategisch inzicht aan te pas moeten komen wil je iedereen er levend uit halen.


Hiep, hiep, hoeraah.

RIJK, MAAR GEGIJZELD

Er is een ruime keuze uit teamleden. Van ieder lid kun je, voordat je ze uitkiest, allerlei wetenswaardigheden krijgen. Niet alleen staat er iets vermeld over hun persoonlijke geschiedenis maar ook wat hun specialiteiten zijn.

Na je teamleden gekozen te hebben, kun je ze uitrusten met allerlei wapens. Daarna nog de strategie bespreken en je kunt op weg.
De eerste opdracht is het bevrijden van een rijke, gegijzelde zakenman en zijn familie. Het huis waar ze zich bevinden, is een villa met daarom heen een gezellig tuintje met bloemenperkjes en moestuintjes. Het team banjert rustig dwars door de viooltjes en vertrappen vrolijk de worteltjes op weg naar de bad guys.



Ook garages worden soms dakloos.

VERSTRIKT IN COMMANDO'S

Ik stuur mijn mannen eerst maar eens naar de voordeur. Met een paar fikse trappen laat ik iedereen horen dat wij er zijn. Ik zend een van de teamleden naar binnen en die wordt zonder pardon neergeknald. Ook nummer twee heeft geen geluk. De bediening van mijn team in actie blijkt behoorlijk ingewikkeld te zijn.
Na wat gezoek en geprobeer kom ik er achter dat er wel tachtigduizend dingen van tevoren ingesteld moeten te worden.
Ook tijdens de actie moet je twintig dingen tegelijk doen. Het is allemaal zo ingewikkeld en omslachtig dat ik helemaal verstrikt raak in mijn eigen commando's. Ik moet toezien hoe mijn totale team, en de zakenman met familie, worden uitgeroeid.
Plots verschijnt het hoofdkantoor in beeld. Ik krijg m'n huid volgescholden over het feit dat ik er te lang over heb gedaan. Ik heb de deadline overschreden en nu zijn er dooien gevallen.
Oeps, sorry!


Is dat niet Ed's Twingootje?


Hier kom je er ook al niet in.

Deadline

Review

ALBION


Hallo jongetje.

Albion is een planeet in een veraf gelegen zonnestelsel. Het is een magische wereld. Helaas voor de bewoners hebben aardlingen het gemunt op de aanwezige grondstoffen.


Heavy duty, monsters.

Drie lijken op een rij.

CRASH

In 2227 bereikt het ruimtestation Toronto het zonnestelsel waarin de planeet Albion zich bevindt. Na het scannen van de planeet wordt er aanvankelijk gedacht dat het een grote woestijn is.
Tom Driscoll is een piloot van een spaceshuttle en samen met een van de onderzoekers, Rainer Hofstedt, gaat hij naar de planeet toe. Helaas ontploft de shuttle, maar het geluk is met Tom en Rainer. Ze worden gered door de Iskai, een katachtig volk.
Van de shuttle is echter niet veel meer over dus moeten ze een andere manier zien te vinden om van de planeet af te komen en terug te keren naar de Toronto.



Vechtscherm.

VECHTEN

De Iskai zijn echter niet de enige bewoners van Albion; er zijn ook nog de Kelten (ja, die ook in Europa hebben gewoond) en een aantal andere volkeren.
Helaas wordt Tom niet overal gastvrij ontvangen. Hij zal veel moeten vechten om terug te keren naar de Toronto en Albion te redden van het bedrijf DDT dat de grondstoffen van de planeet wil ontginnen.
Het vechten doe je in een apart schermpje, daar kun je de nodige commando's geven, bijvoorbeeld of je een magisch wapen laat gebruiken of dat je de vijanden met meer 'down to earth' materiaal in de pan hakt. Het vechten is niet echt makkelijk want je strijders hebben nog niet zoveel ervaring en uithoudingsvermogen maar langzamerhand zal dit verbeteren.

2D EN 3D

In het spel wordt gebruikt gemaakt van zowel 2D als van 3D beelden. Door gangen lopen en dingen zoeken gebeurt hoofdzakelijk in 3D. In steden rondlopen waar je de meeste gesprekken voert, in 2D. Het afwisselen van 2D en 3D vond ik heel oké, vooral omdat een spel alleen in 2D al gauw saai is.
Albion is geen 'hardcore' RPG waarbij je de karakters moet samenstellen enz. Iedereen die je tegenkomt en met je meegaat op je 'quest' is kant en klaar en ready for action. Daarbij komt dat het spel ook veel adventure-achtige invloeden kent met name in de vorm van puzzels.

LEKKER LEZEN

Iets dat opvalt aan Albion is de verhaallijn. Deze is niet alleen leuk, maar ook ontzettend uitgebreid. Bijvoorbeeld als je bij de Iskai bent, moet je informatie verzamelen over de cultuur om mee terug te nemen naar de Toronto. Je zult dus een heleboel vragen moeten stellen en met veel Iskai moeten praten.
In het hele spel komt geen gesproken woord voor en dat betekent dat je ontzettend veel zult moeten lezen, wil je het verhaal nog kunnen blijven volgen. Gelukkig leest het verhaal lekker weg.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Goed verhaal
▲ Leuke RPG om mee te beginnen
▲ 2D en 3D
▼ Geen stemmen

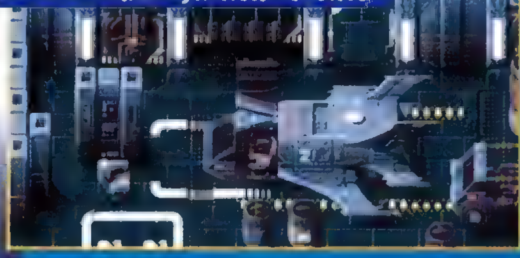
PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, VGA, geluidskaart, DOS 5.0 of Windows '95.
Fabrikant: Blue Byte
Distributeur: N.N.B.



Geen uitblinker, maar toch een goed en degelijk spel en dat is hoofdzakelijk te danken aan het afwisselen van 2D en 3D en het sterke verhaal.
LAURA


Loop me toch niet zo achterna, stelletje eikels.

POWER TIP
Vanwege de grote hoeveelheid informatie die je al lezend krijgt, is het handig om aantekeningen te maken. Met name over waar je naar toe moet of met wie je moet spreken.


Hi-tech ruimtestation Toronto.

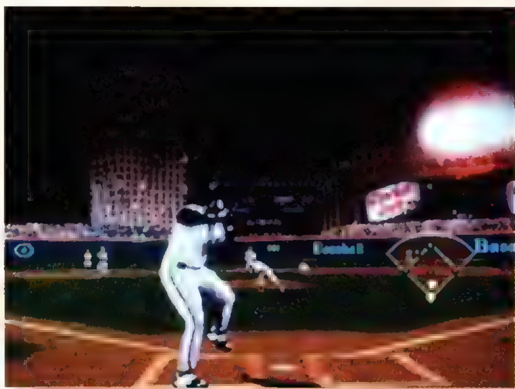

Niet gek zo'n achtertuin.

POWER TIP
www.bluebyte.com/us/service/demos/demos.htm voor de demo.

Big Hurt Baseball

Big Hurt is de bijnaam van Frank Thomas, de eerste honkballer die twee keer achter elkaar tot MVP (Most Valuable Player) werd gekroond.
Het grootste mankement bij BHB is het stelen van honken. Hier is echt een programmeerfout gemaakt. Want terwijl de pitcher mijn hitter bekogelde met vreemde ballen, liet ik mijn mannetjes vrolijk honken stelen. Met een simpele druk op de knop rende Frank van het eerste honk door tot de thuisplaat, waardoor ik er weer een puntje bij kon tellen. De veldspelers kunnen hier helemaal geen bal aan doen en hoe hard je ook op je knoppen ramt, ze blijven glimlachend op hun plekje staan, terwijl het slagteam de puntjes bij elkaar jat.
Met de wetenschap dat Sega bezig is met World Series 2 zou ik Frank Thomas lekker in zijn eigen sop laten gaarkoken.

ANDREAS



Big Hurt Baseball. PlayStation. Prijs: ƒ 110,95 Bfr.ca.2100. Fabrikant: Acclaim. Distributeur: Columbia Tristar. Tel. 035-6256720.

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 6,0





Earthworm Jim 2

Sinds Earthworm Jim in januari 1995 zijn entree maakte op onze redactie hebben we om precies te zijn zeven en een halve pagina aan hem besteed en kreeg hij een gemiddelde score van 8,8. De gekke wurm blijkt zelfs zo populair dat hij een van de meest getekende game-helden is die wij voor de Yo! Kunst rubriek ontvangen.
Het feit dat Earthworm Jim 2 na al die aandacht is verdreven naar de shortcuts-rubriek wil niet zeggen dat we er minder van genieten! De humor en actie uit deel 1 is nog vetter met zeven nieuwe wapens, nieuwe levels en de mogelijkheid om te transformeren naar een blinde grotsalamander.
De fans van Jimmy zullen niet teleurgesteld zijn!

BJØRN

Earthworm Jim 2. Saturn. Prijs: ƒ 129,50 Bfr. ca. 2331. Fabrikant: Shiny. Importeur: Dimension Plus. Tel. 060-3120010.

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: 9,0

Road Rash. Saturn. Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700 Fabrikant: Electronic Arts. Distributeur: PMR. Tel. 023-5420654.

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,2 SPEELBAARHEID: 8,0

Road Rash



Het kon niet uitblijven dat Road Rash, een van de populairste motorrace-games, ook op de Saturn uit zou komen. Road Rash is in eerste instantie een ongecompliceerde racer die naarmate je vordert in het spel behoorlijk pittig wordt. Wat het spel iets extra's geeft, is dat je met het nodige schop- en ramwerk je tegenstanders van hun bike kunt rossen. Verder heb je te maken met overstekende voetgangers, tegenliggers, olievlekken en andere narigheid die je dwingen tot volledige concentratie.
Je krijgt de keuze uit vijf circuits waarop je met veertien andere motorduivels elkaar het leven zuur maakt.
De besturing had wat strakker gekund en de visualisatie wat realistischer (je hebt niet altijd het gevoel dat je echt rijdt).
Spelen met z'n tweeën is mogelijk alleen niet rechtstreeks tegen elkaar maar om de beurt. De Saturn houdt dan wel aparte scores bij.

ED

Carnage Heart. PlayStation. Prijs: ƒ 118,95 Bfr. ca. 2100. Fabrikant: Artdink. Distributeur: Columbia Tristar. Tel. 035-6256720.

GRAPHICS: 6,2 GELUID: 5,6 ORIGINALITEIT: 5,2 SPEELBAARHEID: 4,8



In het jaar 2073 woedt er op de manen van Jupiter een flinke strijd om de totale macht tussen een zootje door de mens gecontroleerde cybergladiatoren. Het is hierbij zaak om krachtige tanks en humanoids te ontwikkelen, te onderhandelen met wapenfabrieken op aarde en strijdplannen te bedenken om deze battle tot een goed eind te brengen. Tja, mits je er in slaagt uit te vogelen hoe de vork nu precies in de steel zit. Carnage Heart is namelijk een zeer lastig en verwarrend strategisch spel, dat door gebrek aan spanning nauwelijks kan boeien. Intergalactische oorlogsims zijn vandaag de dag met dertien in een dozijn te vinden in elke gamesstore en Carnage Heart behoort zonder enige twijfel tot een van die dertien. Benieuwd hoe lang de strateeg pur sang het met deze irritante game zal kunnen uithouden.

SKATE

Carnage Heart

ABN·AMRO *De* bank

MESSAGE TO ALL LIFE-FORMS FREE MAXER WITH EUROSTYLE

Gratis...Maxer...een speciale beeper...voor...alle...intelligente...levensvormen...tot...18 jaar...die...nu...een...Eurostyle-rekening...openen...een...complete...spaar- en betaal-rekening...met...hoge...rente...en...gratis Eurostyle-pas...met...PINcode.

Bel...de...Eurostyle...Aktielijn....06-0240713...voor...de...aktievoorwaarden....of...ga...langs...een...ABN AMRO...kantoor.

Ja, ik wil een Eurostyle-rekening en een gratis Maxer.



06-0240713

Ja, ik wil een Eurostyle-rekening openen met een gratis Maxer.

Naam ____________ Roepnaam ____________ Voorletters ______

Adres ____________________________

Postcode ____________ Woonplaats ____________

Geboortedatum ______ Telefoon ____________ Datum ______

Handtekening aanvrager

Naam (ouders/vertegenwoordigers) ____________

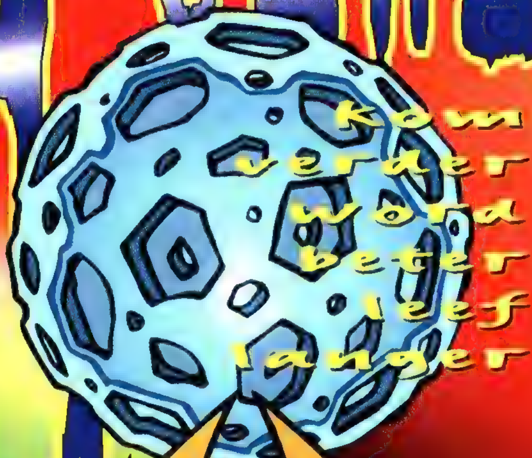
Voorletters ____________ Handtekening

Stuur deze bon in een envelop zonder postzegel naar: ABN AMRO, Antwoordnummer 10259, 1000 PA AMSTERDAM

4920 JHJ

(De gratis Maxer is ALLEEN voor jongeren tot 18 jaar die VOOR HET EERST een ABN AMRO betaalrekening openen, de minimale inleg is F 25,-, zolang de voorraad strekt).

Eeuwig leven



Tip van de maand



Wat hebben we deze maand toch idioot veel passwords binnengekregen. Is het soms het passwordseizoen? Niet dat we er niet blij me zijn, integendeel, maar soms wil een cheater weleens wat anders lezen dan passwords, codes en nog meer passwords.
Waar we eigenlijk echt op zitten te wachten zijn cheats die het mogelijk maken om bijvoorbeeld de God-mode en alle wapens te krijgen in de online multiplayer-versie van Quake, of codes voor multiplayer Duke Nukem of zelfs Doom. We denken dat zulke codes niet bestaan, maar dat weten we pas zeker als niemand van de lezers zulke codes voor ons kan vinden. Degene die ze ons wel weet te melden, kan in ieder geval rekenen op zeer veel van onze dank, en een gratis spel naar keuze behoort dan zeker tot de mogelijkheden.
Dat zie je wel zitten, zo'n gratis spel naar keuze?
Stuur dan je steengoede cheats naar:
Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
Electronische cheats gaan per e-mail naar:
power@euronet.nl
Te veel moeite om zelf cheats te vinden? Vraag ze dan aan de:
Nintendo Servicelijn, 06-90490444
(1 gulden per minuut)
Sony PlayStation Line, Nederland: 06-300535 België: 0900-00000
(Hoogtarief kost 6,05 franc per 20 seconden. Laag tarief kost 6,05 frank per 40 seconden).

PC

THE SETTLERS 2

Het favoriete spel van Laura, maar het is natuurlijk puur toeval dat de tip van Gert Goris uit De Hoef over Settlers 2 de tip van de maand is geworden. Hou het er maar op dat de eenvoud van deze tip ons erg aansprak, ondanks dat er gebruik moet worden gemaakt van een MS-Dos editor.

Alle missies kunnen spelen

Ga naar de Settlers save directory in Dos. Tik in: edit mission.dat (enter). Haal alles wat in de mission.dat staat weg en tik nu tienmaal een 1: dus 1111111111. Bewaar het bestand onder dezelfde naam en start het spel. Je kunt nu alle tien missies spelen.

JAGUAR



RAYMAN

Een geheim spel in een spel, dat krijg je als je de tip van Guus uit Zoetermeer gebruikt. We begrijpen hem niet helemaal, maar hij schijnt wel te werken.
Druk tijdens het titelscherm op 1, 3, 6, 4. In het leveltje waarbij je op de mug zit, heb je op het einde 'things' in de vorm van deze cijfers. Als je de code uitvoert krijg je een geheim spel, een soort crystalball, waarbij je op je handen loopt.

PLAY-STATION

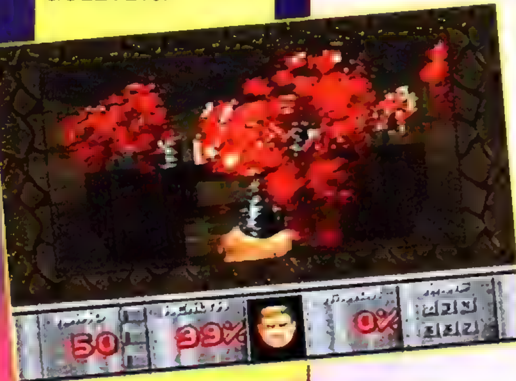
ALIEN TRILOGY

Rinaldo uit Kaatsheuvel, Kris en Erik uit Muiden en Richard uit Rotterdam helpen de aliens te bestrijden.
Tik in als password: 1GOTP1NKAC1DBO OTSON
Ga hierna naar het scherm waar je een spel kunt starten en kies options en kies daar cheat. Zet alles wat op OFF staat op ON en je hebt **oneindig veel munitie, leven en alle wapens**.
Levelskip
Tik in: GOLEVL en daarna het cijfer van het level waar je heen wilt, bijvoorbeeld: GOLEVL10.

32X

DOOM

Ondanks de opvolger Quake en de concurrent Duke Nukem kunnen sommigen maar geen genoeg krijgen van Doom. Zo ook Paul uit Weert.
Om Doom uit te spelen, schrijft Paul, moet je beginnen in level 1. Als je al spelend in level 3 bent aangekomen moet je ook het geheime level spelen, daar kom je zo: ga in het begin van level 3 naar de linker deur. Je komt nu in een kamer met twee ramen. Door het linker raam kun je een supercharge zien, ga rechts de trap op en ga dan weer naar links. Druk hier op de knop.
Ga nu weer naar de twee ramen. Daartussen is een opening verschenen. Halverwege de trap activeert een van de treden een deur. Als je daar op staat, hoor je die deur open gaan. Ren dan naar boven, ga meteen naar rechts en dan naar links tot je bij het eerste raam van de achterste muur bent, hier is de opening. Je moet wel echt snel zijn want het raam blijft maar even open.
Ga in deze opening staan tot er en deur open gaat. Loop de kamer in, hier ligt een rocket launcher. Ga nu in deze kamer door de rechter opening in de gifpoel. Loop door tot je bij een platform bent. Hier ligt een backpack en er is een knop die je moet indrukken. Ga nu terug naar het begin van level 3. Je ziet dat er een brug over het gifbad is gekomen. Loop over deze brug en de muur voor je gaat vanzelf open. Loop door naar achteren, ook daar gaat een deur open. Je komt in een kamer waar links en rechts een deur opengaat. Tussen deze deuren zit een muurtje en achter dit muurtje zit een gang. Aan het eind van de gang zit de toegang tot level 17: het geheime level.
Als je level 17 hebt uitgespeeld, kom je gewoon terug in level 4. Speel dan door tot je aan level 15 toe bent. Speel je level 15 uit, dan krijg je niet, zoals normaal, de aftiteling maar ga je door met level 16.
Dit is een heel moeilijk level. Als het je lukt om dit level uit te spelen dan krijg je gewoon de aftiteling te zien. Daarna krijg je een complimentje en als je dan op START of C drukt, krijg je alle monsters weer te zien en kun je ze nog een keer laten sterven.

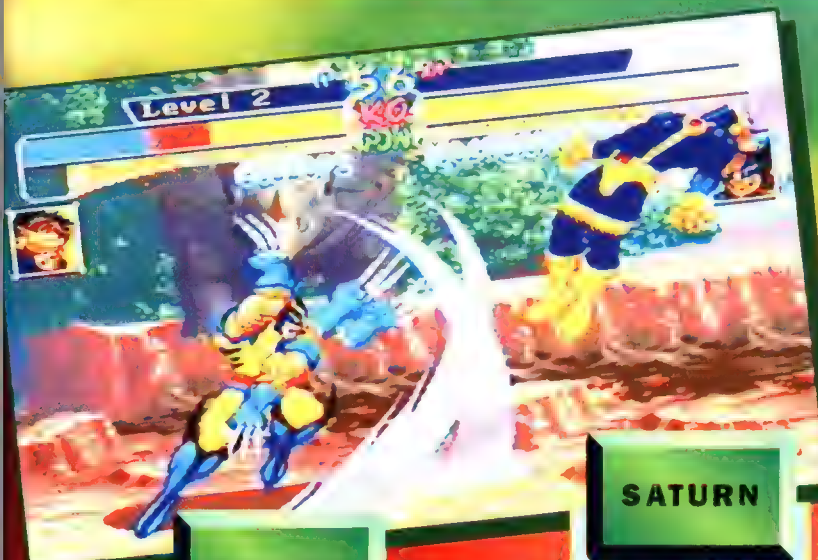


PC

POLICE QUEST SWAT

Ivo uit Doetinchem helpt je bij het arresteren van het geboefte.
Voorbij Lucy komen (missie 1):
Om voorbij Lucy te komen, moet je eerst naar de small arms range. Voor wie dit nog niet wist: de small arms range kun je vinden door bij de travel map op de police academy te klikken (op de bovenste) en dan krijg je een verhaal.
Klik dan op de colt .45 en daarna op select. Select ligt helemaal rechts in beeld. Klik dan op het SWAT-teken helemaal linksonder en klik daarna op de small arms range. Dan zegt sergeant Meany: 'With your mp5 make ready.' Pak je mp5 en zet hem op de middelste mode. Doe dan wat de sergeant zegt. Je moet dan ongeveer tien keer schieten. Doe je dat tien keer goed dan zegt Meany: 'Put him on save and let him hang.' Klik dan links onder op het SWAT-teken. Klik daarna op assault briefing, je gaat dan weg.
Dan kom je weer bij de police academy. Klik dan linksonder op het SWAT-teken en daarna op de travel map. Dan zie je drie mogelijkheden, klik dan op metro en je komt in de klas te zitten. Laat de leraar z'n verhaaltje doen totdat hij zegt: 'OK everyone thanks for your time, dismissed.' Dan hoor je het alarm afgaan.
Doe CD 2 in de CD-speler en je komt bij de eerste missie. Ze gaan eerst praten, praat even met iedereen in de kamer. Dan zegt het hoofd iets over Lucy. Wacht dan nog even totdat je vier schoten hoort. Wacht totdat het hoofd de woorden 'Let's go' zegt. Wacht nog even en druk dan op nummer 3 op het keyboard totdat de slice pie er staat. Klik daar dan op en gebruik het om rechts iets dichter bij de hoek te komen. Druk dan op 1 op het keyboard en pak dan de spiegel. Gebruik de spiegel om om de hoek te kijken.
Staat Lucy er niet dan heb je pech. Probeer het nog een keer.
Staat ze er wel, druk dan op nummer 2 op het keyboard en klik op suspect om de hoek. Dan gaat alles vanzelf, schiet niet want dan kun je weer overnieuw beginnen. Lucy wordt gearresteerd en de missie is klaar.





SATURN

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

X-men hebben X-kinderen en die weten iets wat niet iedereen weet. Dank, Mitchell uit Amsterdam en Sebastiaan uit Krimpen a/d IJssel.

Spelen als Akuma in de 2 player VS Mode
Met Player 1 moet je op de Spiral staan en daarna (in volgorde) op de volgende spelers: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai. Wacht dan 1 seconde en druk dan op: A + Z en C.
Met player 2 moet je op Storm staan en daarna (in volgorde) op de volgende spelers: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel. Ga dan naar links naar Omega, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, Spiral, wacht dan 1 seconde en druk op A + Z en C. Nadat de code is ingevoerd, als je tenminste door wilt spelen als Akuma, houd je L, R, X, Y en Z ingedrukt en druk op START tijdens het Continue scherm.
Om te **spelen als Juggernaut**: selecteer de VS mode, gebruik dan de Akuma code. Nadat je het gevecht hebt beëindigd, druk dan LINKS, BOVEN, BOVEN.

SATURN

DIGITAL PINBALL

Alle pinballen verzamelen! Paul uit Herent, België doet dat zo:

Spelen op Victor's
Druk tijdens het Press Start Button scherm op: X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, OMHOOG, OMHOOG, START

Cheat mode aanzetten
Druk tijdens het Press Start Button scherm op: OMHOOG, OMHOOG, OMHOOG, OMHOOG, A, B, C, BENEDEN, BENEDEN, X, Y, Z, START
Je kunt nu tijdens het spelen de cheats aanzetten door de X ingedrukt te houden en op OMHOOG te drukken. Er verschijnen cijfers linksonder in het scherm. Met OMHOOG en BENEDEN kun je de cijfers veranderen. Druk vervolgens op Z om de cheat te activeren.

GAME GEAR

SONIC DRIFT RACING

Scheuren maar, Sander uit Apeldoorn zit achter het stuur.

Super start
Bij de start moet je knop 2 ingedrukt houden, laat de knop los als het tweede lampje aan gaat. Druk hem weer in als het tweede lampje uit is. Als je begint moet je naar VOREN achter elkaar indrukken (dus niet ingedrukt houden).

Harder rijden
Als je M-Sonic hebt gekozen en je hebt tijdens het racen een rood bordje (waarmee je sneller gaat) gepakt en minstens 1 ring, dan moet je naar VOREN drukken om het rode bordje te gebruiken. Als je dan harder gaat, moet je nog een paar keer op naar voren drukken, dan ga je nog harder, tot 118 procent.

PLAYSTATION

ESPN EXTREME GAMES

Altijd handige **passwords** van Roy uit Rosmalen, Jeroen uit Heemskerk en Arthur uit Terneuzen.
Bij het 'Choose Settings' scherm, ga je naar 'Exhibition' en druk je vervolgens op rechts om 'Continue Season' te kiezen. Wanneer ze om je Memory Card vragen, antwoord je 'NO'. Voer nu de volgende getallen in:
237
190
190
080
000
000
176
113
219
Als het goed is krijg je nu een goede speler, $ 5030 aan geld, alle goede voertuigen, de eerste plaats in het seizoen, veel seizoenpunten en de eerste plaats in de eerste twee races.



PC

TYRIAN

Simon uit Dalfsen had het druk maar hij helpt de PU-gamers graag.
Start het spel en wacht tot je bij het 'Main Screen' komt. Tik dan TECHNO en kies de episode waar je mee wilt beginnen en je zit in de **Super Arcade Mode**.
Start de setup van Tyrian. Selecteer, detail level. Tik nu een W voor de **Wild Mode**.

PC

REALMS OF CHAOS

Ontsnap uit de chaos, onder leiding van Ka-Ming uit Almere.
Commando invoer cheats: QUEST ExLyDz (x = episode 1-3, y = Level 1-9, z = Moeilijkheidsgraad 1-5)

Cheats
Druk op Backspace en tik in:
FIRE - Powerup wapens beide spelers.
RAIN - Extra leven.
MAGMA - Powerup voor doorzettingsvermogen.
ASTRAL - Mana gaat omhoog tot 250.
PRIME - De bovenstaande cheats in één keer uitvoeren.
ETHER - Level warp.
WIND - Deels onzichtbaar.
Voor het trainingslevel: Druk tegelijkertijd op: Capslock, D, X.



PC

TOTAL CARNAGE

Hakken maar, met de complimenten van Simon uit Dalfsen.

Passwords
MODOR
TEACUP
MEMORY
DYNAMIC
MATRIX
HELPME
CRYSTAL
DOOMED
MAJICA
SUNFIRE
SOLO
STATIC
NEURON
MIDNIGHT
RAMA
WARFIRE
THUNDER
GRAFIX
CITY
FOUNDER
MYTH
QUEST
XENON
ULTIMATUM
WEAVE
WATCHER
ADVANCE
PROPHET

SNES

EQUINOX

Veel plezier met deze tipjes van Thieme en z'n code-eating dog Tijger uit Maassluis.
Voor **oneindige levens en energie**, druk tijdens het titelscherm op: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R



PLAY STATION

ASSAULT RIGS

Van passwords kan een mens nooit genoeg hebben, zo dachten Martijn uit Zaandam, België en Cedric uit Zottegem, België.

Levelpasswords
Level 2: ■, X, ■, X, ▲, ■
Level 3: ▲, ■, ■, ●, ●, ▲
Level 4: ▲, ■, ▲, ▲, ●, ▲
Level 5: ■, ▲, ▲, ▲, X, ▲
Level 6: ▲, ■, ●, ●, X, ■
Level 7: X, ■, ■,■, ●, ▲
Level 8: ▲, ■, X, ■, ▲, ▲
Level 9: ■, ▲, ■, X, ▲, X
Level 10: ▲, ▲, ●, ■, X, ■
Level 11: ▲, ▲, X , ▲, ●, ■
Level 12: ●, ■, ▲, ▲, ▲, ●
Level 13: ▲, ■, ●, X, ▲, ■
Level 14: ▲, ▲, X, ■, ■, X
Level 15: ●, X, ▲, ▲, ▲, ▲
Level 16: ●, ■, ●, ●, ●, ■
Level 17: ▲, ▲, ▲, ●, ▲, ■
Level 18: ■, ●, ■, X, ■, ▲
Level 19: X, X, ■, X, ▲, ●
Level 20: X, ■, X, ▲, ▲, ■

Alle wapens
Druk tijdens het spelen op: LINKS, RECHTS, LINKS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, RECHTS, OMHOOG, BENEDEN, OMHOOG, OMHOOG, BENEDEN, OMHOOG, BENEDEN, BENEDEN

Onkwetsbaarheid
Om onkwetsbaar te worden voer je eerst de wapencode in en daarna druk je op: LINKS, X, LINKS, X, LINKS, LINKS, X, RECHTS, X, RECHTS, X, X



PLAY STATION

DOOM 2

Nog meer Doom? Vooruit dan maar, het blijft tenslotte een tof spel. Daar ga je, Paul uit Herent, België.

Geheime level codes
Hurt me plenty Mode
Level 55 Fortress of Mystery: CCHDP39X35
Level 56 The Military Base: WJX07TMHTR
Level 57 The Marshes:CJDHQ!40!8
Level 58 The Mansion: WKYZ8SLGSQ
Level 59 Club Doom: CKFGR93Z97

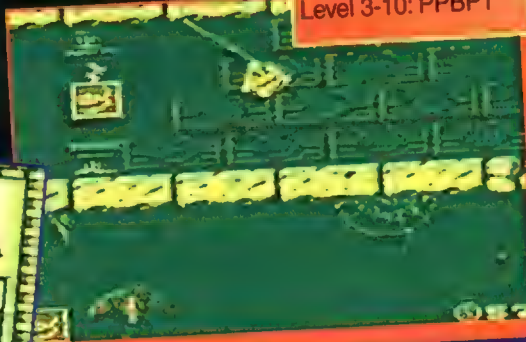
Ultra Violence
Level 55 Fortress of Mystery: HCCJT75179
Level 56 The Military Base: 0J1W3PRCPM
Level 57 The Marshes: HJJCI68W64
Level 58 The Mansion: OK2V4NQBNL
Level 59 Club Doom: HKKBM57V53

GAME BOY

PAC IN TIME

Pac-passwords van Robert uit Arnhem

Levelpasswords
Level 3-1: ZQMMR
Level 3-2: VJHMC
Level 3-3: FTSLG
Level 3-4: GZLWR
Level 3-5: ZCNNP
Level 3-6: GRKHN
Level 3-7: SSHTF
Level 3-8: ZLFXH
Level 3-9: LJWJJ
Level 3-10: PPBPT



SUPER GAME BOY

MARIO'S PICROSS

Bastiaan uit Hoevelaken drukte tijdens het titelscherm het volgende in om **van kleur te veranderen**:
LINKS + START: Gele Game Boy
START: Groene Game Boy
OMHOOG + START: Zwarte Game Boy
RECHTS + START: Rode Game Boy
OMLAAG + START: Witte Game Boy

PC

QUAKE

De multiplayer-hit van het zomerseizoen, en vermoedelijk nog lang erna. Jesse en Maurice uit Amsterdam, Koen uit Delft, Sebastiaan uit Bode en iemand die geen naam op de brief heeft gezet, gaven de volgende **shareware-cheats.**
Druk om de code's in te voeren op de tilde (~) of ga via options naar de console regel. Tik dan een of meer van de volgende codes in.
IMPULSE 255 - Quad Damage
GIVE R - Rockets
GIVE N - Nails
GIVE H - Gezondheid
GIVE S - Shells
GIVE C - Cells
NOTARGET - De monsters zien je niet tenzij je op ze schiet
NOCLIP - Door muren heen

Jesse en Maurice uit Amsterdam wisten er nog een paar:
F10 - Godmode
F9 - No clipping en alle wapens
F4 - Kijk door muren heen
9 - Alle wapens

Koen uit Delft wijst je de weg naar Ziggurat Vertigo, een **geheim** (nou ja, nu niet meer zo geheim) **Quake-level**. Je kunt er op twee manieren komen: MAP E1M8 intikken in de console of door de volgende routebeschrijving te volgen:
Als je in de Grisly Grotto wat verder in het level bent, kom je langs een blauwe deur. Dan kom je op een gegeven moment bij een sequence waarbij je over vijf knoppen heen moet lopen. Loop over al die knoppen totdat er 'sequence completed' in beeld komt te staan.
Als dat er staat gaat er een luikje open. Ga daar in, maar kijk uit voor de vijanden die er inzitten. Je kunt beter eerst terug naar het liftje gaan en dan beneden eerst de vijanden doden die van boven aan de zijkant op je schieten. Als je door het luikje bent gegaan, moet je de knop die daar zit indrukken en naar beneden springen. Tegenover het luikje zit nog een luikje. Ga daar ook in en druk op de tweede knop (en maak en passant ook nog wat slachtoffers).
Zodra je op die knop hebt gedrukt, krijg je de mededeling: 'a secret cave has opened.' Ga terug naar het begin. Zodra je het water instapt vanuit de kant van de blauwe deur, ga je naar rechts en houd je rechts aan tot je bij een gat komt. Ga daar naar binnen (als je alleen een doos met raketten aantreft dan zit je verkeerd) en er staat een teleporter die je naar het Ziggurat Vertigo level transporteert.

Onze Ben laat tot slot weten: wie een internet-aansluiting heeft kan **online tegen tig anderen tegelijk spelen** door gebruik te maken van de Quake-servers van Xs4all of B'art.
Maak daartoe verbinding met je internet-provider en tik in de Quake-console: connect quake.xs4all.nl of connect.quake.bart.nl. Het zal niet altijd lukken om binnen te komen aangezien er nogal veel liefhebbers zijn, maar het resultaat is zeker de moeite waard. De vraag is alleen: bestaan er ook cheats die in de online multiplayer-versie werken? Wie o wie kan dit kunststukje voor elkaar krijgen?

SNES

YOGI BEAR

Een **levelselect** van Martijn uit Heeswijk.
Druk tijdens het titelscherm op: OMHOOG, RECHTS, BENEDEN, LINKS, Y, B, OMHOOG, RECHTS, LINKS en START





MEGA-DRIVE

X-MEN 2

Van iemand uit Amsterdam die z'n naam is vergeten te vermelden op z'n brief. Sukkel!

99 Levens
Om 99 levens te krijgen moet je tijdens het spelen pauzeren en dan het volgende doen: Druk tegelijkertijd op BENEDEN en C, druk daarna een voor een op: OMHOOG, LINKS, OMHOOG, RECHTS, RECHTS, C. Daarna moet je een geluid horen en je hebt 99 levens.

Levelselect
Pauzeer het spel en druk tegelijkertijd op: RECHTS, C daarna een voor een op OMHOOG, OMHOOG, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, RECHTS, C. Daarna ga je naar een ander level. Om dan weer naar een ander level te gaan druk je op: START en tegelijkertijd op RECHTS en C.

Karakterselect
Pauzeer het spel en druk tegelijkertijd op RECHTS en C daarna een voor een op OMHOOG, OMHOOG, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, RECHTS, C. Daarna druk je op START, RECHTS, C.

Onsterfelijk/sterfelijk
Pauzeer het spel en druk dan tegelijkertijd op OMHOOG en B. Druk vervolgens een voor een op OMHOOG, RECHTS, BENEDEN, OMHOOG, RECHTS, BENEDEN, BENEDEN en dan tegelijkertijd op OMHOOG en B.
Om weer sterfelijk te worden druk je op START, OMHOOG en B.



PLAY-STATION

ADIDAS POWER SOCCER

Play ball, met Gerrit uit Klazienaveen en Cedric uit Zottegem, België

Dream team
Kies de 'Friendly Match' en druk tegelijkertijd op: VIERKANT, X, L2, R2.

Vrouwelijk commentaar
Druk tijdens het spelen op SELECT, ga dan naar AUDIO en naar 'COMMENTARY' en druk op ■ en ●.

Acties
Back Flick: ●, ▲
Back Heel: ■, X
Mega Shot: X, ▲
Pull Shirt: ●, ▲
Dangerous Kick: ■, X
Push 2 Arms: X, ▲

GAME BOY

ZELDA, LINK'S AWAKENING

Van de wakkere Link uit Wageningen (yep, Link, da's een heeeeeel leuk klavertje 4 naast de datum, gewoon uncanny).
Als je iets gratis uit de winkel in Mabe wilt hebben dan moet je iets pakken en naar boven in de winkel lopen, zodat de winkelier naar boven kijkt. Ren/loop dan snel de winkel uit en je hebt het voorwerp dat je wilde hebben.
Maar... er zitten twee nadelen aan dit stelen. Vanaf nu heet je 'Thief' en als je terug de winkel in gaat, word je door de man achter de kassa vermoord. Wie durft er nog te zeggen dat misdaad loont??

PLAY-STATION

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Je staat er alleen voor? Niet lang meer, de knokploeg van Steven uit Zoetermeer en Ernst uit Veenendaal en iemand die zo onduidelijk schrijft dat we het niet aandurven z'n naam te plaatsen, maar hij komt uit Schoten, België, helpt je overleven.
Super attacks en Secret moves (de Super attack werkt pas als de levensmeter op rood staat.)

Super attack
Eiji: RECHTS, RECHTSONDER, BENEDEN, LINKSONDER, LINKS, LINKSONDER, BENEDEN, RECHTSONDER, ▲.
Kayin: RECHTS, RECHTSONDER, BENEDEN, LINKSONDER LINKS, LINKSONDER, BENEDEN, RECHTSONDER, RECHTS, ▲.
Sofia: RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, ▲.
Rungo: LINKS, LINKSONDER, BENEDEN, RECHTSONDER, RECHTS, RECHTSONDER, BENEDEN, LINKSONDER, LINKS, ▲.
Fo: RECHTS, LINKS, LINKSONDER, BENEDEN, RECHTSONDER, RECHTS, LINKS, ▲.
Mondo: BENEDEN, RECHTSONDER, RECHTS, BENEDEN, RECHTSONDER, RECHTS, LINKS, ▲.
Duke B.R: LINKSONDER, BENEDEN, RECHTSONDER, RECHTS, LINKS, ▲.
Ellis: RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, ▲.

Geheime moves
Eiji: OMHOOG, BENEDEN, OMHOOG, BENEDEN, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, ▲ + ●.
Kayin: RECHTS, RECHTSONDER, BENEDEN, LINKS, LINKSONDER, LINKS, RECHTS, LINKS, X + ●.
Sofia: RECHTSONDER, BENEDEN, LINKSONDER, BENEDEN, RECHTSONDER, LINKS, RECHTS, BENEDEN, ▲ + ●.
Rungo: RECHTSBOVEN, OMHOOG, LINKSBOVEN, LINKS, BENEDEN, RECHTS, LINKS, BENEDEN, ▲ + ●.
Fo: X, VIERKANT, ▲, ●, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, ▲ + ●.
Mondo: RECHTS, RECHTSBOVEN, OMHOOG, LINKSBOVEN, LINKS, RECHTS, RECHTSBOVEN, BENEDEN, ▲ + ●.
Duke B.R: RECHTSONDER, BENEDEN, LINKSONDER, BENEDEN, RECHTSONDER, BENEDEN, LINKS, RECHTS, ▲ + ●.
Ellis: RECHTSONDER, BENEDEN, LINKSONDER, BENEDEN, RECHTSONDER, LINKS, RECHTS, BENEDEN, ▲ + ●.

Eeuwig leven

PLAY-STATION

STREET FIGHTER ALPHA

Van Elroy uit Schiedam, Niels uit Hechtel-Eksel, België, Marnix uit Roosendaal en een zootje andere vechtjassen.



Verborgen personages
Ga steeds eerst naar het selectiescherm voor de personages en zet de cursor op het eerste vak links waar een vraagteken staat. Houd de knop L2 ingedrukt en druk op de volgende knoppen:
Spelen met:
Dan: ▲, ●, X, ■, ▲.
Gouki: LINKS, LINKS, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, BENEDEN, ■, ▲.
Vega: LINKS, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, ●, X.
M. Bison: LINKS, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, BENEDEN, ■, ▲.
Akuma: LINKS, LINKS, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, BENEDEN, ■, ▲.
Vecht tegen:
Dan: Nadat je de vijfde, zesde of zevende ronde hebt gewonnen, kun je tegen Dan spelen door het volgende in te drukken: OMHOOG L1, L2 vasthouden en pas loslaten als er op het scherm staat dat je gewonnen hebt.
Akuma: Selecteer het personage dat je wilt spelen en houd de volgende knoppen ingedrukt: L2, R2 en X.

PLAY-STATION

LEMMINGS 3D

En bedank Angelo uit Nijmegen maar voor deze tips.
Mayhem
Level 61: CHORIAMB
Level 62: GARGANEY
Level 63: MAROCAIN
Level 64: OBTEMPER
Level 65: TASTEVIN
Level 66: VELLOZIA
Level 67: BORACHIO
Level 68: JACKAROO
Level 69: COOLAMON
Level 70: BANUUSIC
Animaties
Voor Egyptische-, legerachtige-, spacy- en de eindfilmpjes voer je op het passwordscreen het volgende in:
EGYTAAA
SPACEAA
ARMYAAA
MAZEAAA
Levelselect
Voer in het passwordscreen LAMPWICK in en je kunt een leveltje kiezen.

SATURN

VIRTUA FIGHTER 2

Van Kris uit Westmalle, België en Niels en Pim uit Whereverthatmaybe. Sorry Kris, 't is weer niet gelukt om tip van de maand te worden, misschien de volgende keer??
Met Dural spelen: Ga naar de Player Select en neem Akira en druk op: BENEDEN, OMHOOG, RECHTS, A + LINKS.
Zowel speler 1 als speler 2 spelen als Dural. Speler 1 doet zoals hierboven staat vermeld en speler 2 gaat op Lion staan en drukt op: BENEDEN, OMHOOG, LINKS, A + RECHTS.
Met Gold Dural spelen: Ga naar de Player Select neem Akira en druk op: BENEDEN, OMHOOG, LINKS, A + RECHTS.



PC

MONKEY ISLAND 1

Vraag van Maarten uit Tiel: 'Ik heb zo'n klein beeldje aan de kannibalen gegeven en ik heb het gigantische wattenstaafje. Ik ben de grot binnengegaan, maar die veranderde steeds. Toen ben ik teruggegaan naar de kannibalen en die hadden het over een soort hoofd. Wat te doen?'
Antwoord: Heb je de 'banana picker' al uit de gevangenis gehaald en deze picker aan Tothrot gegeven? En heb je het wattenstaafje al op de oren van het apenhoofd gebruikt? Geef daarna het wattenstaafje/sleutel en de navigatie-gids aan de kannibalen. Je krijgt daarvoor in ruil een ketting en een hoofd.

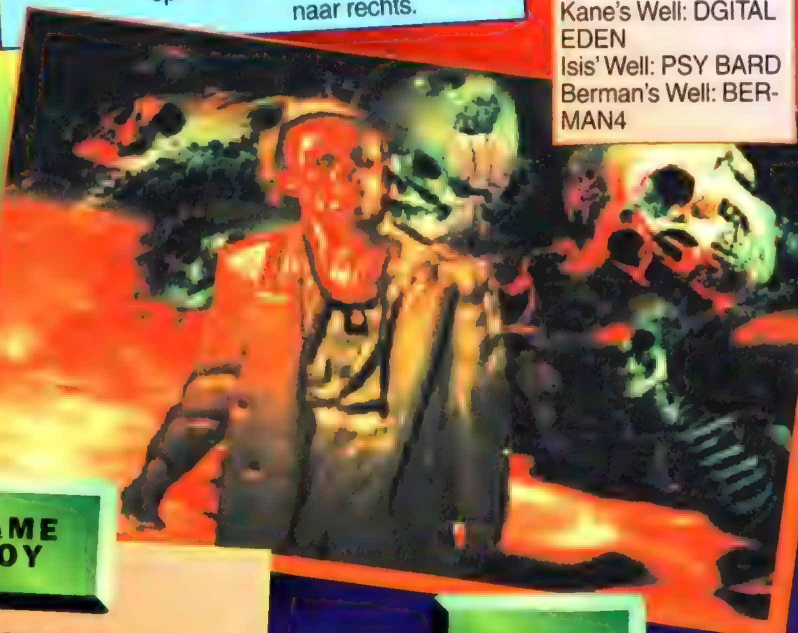
MEGA-DRIVE

ETERNAL CHAMPIONS

Voor de echte cheatkampioenen, namens Sander uit Nieuwerkerk a/d Ijssel.

Fatalities

Je moet de fatalities uitvoeren tijdens de laatste ronde van de wedstrijd en dan als je tegenstander bijna geen power meer over heeft. Ze zijn het gemakkelijkst uit te voeren met Jetta of Slash.
Rax: (neem Jetta) Ga op het laatst met je tegenstander tussen de twee brandende fakkels in het midden staan en gooi Rax naar links of naar rechts.
Midknight: (neem Slash) Als je in het begin naar rechts loopt zie je een huisje met twee deuren, ga op het laatst bij de meest rechtse deur staan en til Midknight op en sla hem met je knuppel naar rechts.
Larcen: (neem Slash) Ga op het laatst met je tegenstander naar rechts toe en dan helemaal met hem naar links. Ga dan net onder het uiteinde van het Chicago Theater bord staan (waar de lichtjes omhoog gaan) en til je tegenstander op en sla hem met de knuppel naar rechts.



PC

RIPPER

Nog meer **passwords**, van Vadim uit Gent, België, voor verschillende wells in Cyberspace.
Wofford's Well: VULCAN
Catherine's Well: HOROSCOPE
Falcon Eddie's Well: CIRCUS MAXIMUS
Web Runners Well: ANACHRONY STATION
Falcon Eddie's Secret Well: LEATHER APRON
Kane's Well: DGITAL EDEN
Isis' Well: PSY BARD
Berman's Well: BERMAN4

SATURN

VAMPIRE HUNTER

Een presentje van Martijn uit Hilversum, speciaal voor Andreas. Martijn geeft eerlijk toe dat hij gezondigd heeft en de cheats heeft overgenomen uit een Engels tijdschrift, maar hij kon het niet laten om Andreas en de PU lezers te helpen. En da's mooi, vooral omdat Martijn zelf niet in het bezit is van een Saturn.
(Voor de Japanse versie)
Appendix mode: Om de Appendix mode te krijgen ga je naar Options en ga op de configuration staan. Druk dan snel op B, X, BENEDEN, A en Y.
Extra Turbo: Ga naar Options en ga op Turbo speed staan en druk op, X, X, NAAR VOREN (voor controller 1 is dit RECHTS, voor 2 is dit LINKS), A, en Z en houd RECHTSONDER ingedrukt voor extra turbo-sterren.
Andere outfits: Ga naar het personage van je keuze en druk op X, Y, Z, A, B, C of START en houd dan B en X tegelijkertijd ingedrukt tot het portret van kleur verandert.
Screenmode: Ga naar Options en houd de L en R knoppen vast en blijf op en neer drukken totdat er een nieuwe optie verschijnt. Je kunt nu uit de Saturn en de Arcade mode kiezen.
Geef Morrigan andere kleren: Als je een ronde wint, druk dan tegelijkertijd op L en R voor een vampkostuum, een alledaagser kloffie krijg je door de drie schopknoppen ingedrukt te houden.

GAME BOY

WORLD CUP

Een boodschap van Raoul uit Rotterdam: Ik wil reageren op de tips over World Cup van Herent uit België.
Als je het spel meerdere malen hebt uitgespeeld, zie je een logica erin. Dat ziet er namelijk zo uit: na de tweede wedstrijd krijg je een password. Als je goed kijkt zijn bij elk land het tweede en het derde cijfer altijd hetzelfde, dus je hoeft alleen maar de laatste twee cijfers te weten:
Na Nederland - Japan krijg je het password 22 441, dan weet je dus gelijk al de andere passwords voor de halve finale enz., want 4 en 1 zijn de belangrijkste cijfers. Het komt er dus zo uit te zien:
Nederland - Japan: 22441
Nederland - Frankrijk: 03341
Nederland - Rusland: 53041
Nederland - Spanje: 36341
Nederland - Engeland: 17241
Nederland - Mexico: 42941
Nederland - Verenigde Staten: 56141
Nederland - Brazilië: 51341
Nederland - Italië: 97141
Nederland - Argentinië: 08641
Nederland - Duitsland: 01641

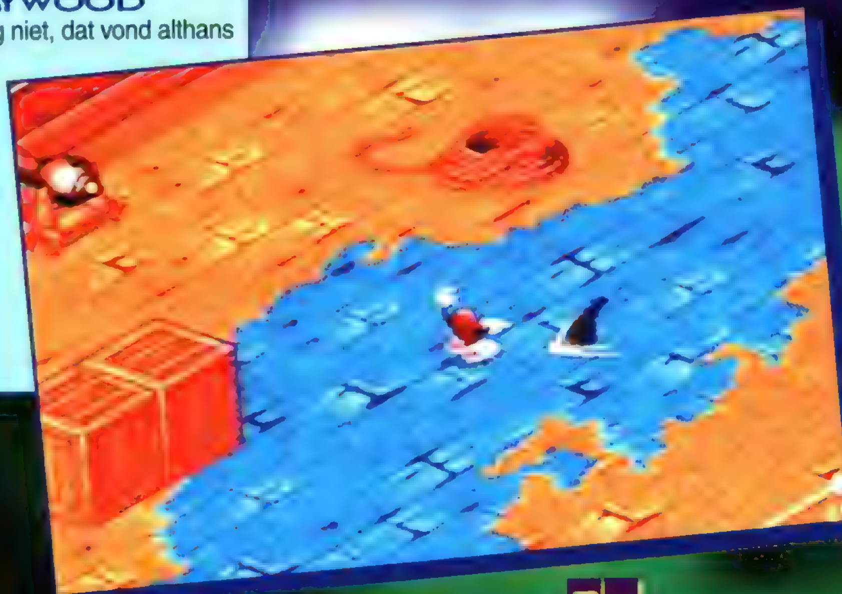
MEGA-DRIVE

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Genoeg codes? Nog lang niet, dat vond althans Martijn uit Spijkenisse.

Levelcodes

Level 1: HE7ISU6M
Level 2: ZLHNXL7V
Level 3: PN7IRS8R
Level 4: N6U64YP
Level 5: PJ6W8X0T
Level 6: 4PNK4G8S
Level 7: 48P7R6KD
Level 8: DUPISGY5
Level 9: ZHFT40J0
Level 10: MVUN6576



PC

SAVAGE WARRIORS

Wilde tips van Warrior Marnix uit Eefde.
Als je bij het menu cheat hebt ingevoerd, komt er nog een optie bij. Daar kun je de volgende codes intikken.
TYSON: No special aan/uit.
NOPAIN: Geen wapens aan/uit.
REPLAY: 3D mode aan/uit.
ELEVENTH: Master aan/uit.
CIRCUS: Arena aan/uit.
NOGAIN: Je houdt je wapens aan/uit.
WOO: Je verliest geen energie aan/uit.
NBK: Een ronde aan/uit.
FINALFIVE: Vijf ronden aan/uit.
SNOWWHITE: Hele kleine personages aan/uit.
EVILDEATH: Gore mode aan/uit .
FORQA: Development Tools aan/uit .
EASYSPECIALMOVES: Makkelijke special moves aan/uit.

PLAY-STATION

NFL GAMEDAY

Niels en Pim uit Onbekend cheaten erop los.
Ga naar options en druk tweemaal op SELECT. Nu kun je de volgende codes invoeren:
SKELETON - je kunt met twee skeleton teams de Boon Bowl spelen.
MAYHEM - versterkt de frequentie van de blessures.
DEFENSE - verhoogt de mogelijkheid van de verdediging.
JUICE - maakt de 'speed burst' sneller.
STEROIDS - snellere special moves.
CRUNCH.TIME - harder slaan.
STICKUM - verhoogt de mogelijkheid om de football te vangen.
PICK.CITY - meer snelle passes en onderscheppingen.
CANNON.ARM - gooit sneller en verder.
BIG.BOYS - verhoogt de lengte van de spelers.
OFFENSE - het offensief wordt effectiever.
URNOTREDE - verborgen stage en tevens het moeilijkste level, beïnvloedt het spel op verschillende manieren.



MEGA-DRIVE

BLOODSHOT

Meer bloed dan je lief is, gedoneerd door Martijn uit Spijkenisse.
Levelskip: Als je met het spel bezig bent moet je het spel pauzeren en druk dan op: OMHOOG, A, OMHOOG, A, A, BENEDEN, BENEDEN,
Energie bijvullen: Het spel pauzeren en drukken op:
C, C, B, A, BENEDEN, BENEDEN

GAME BOY

NBA JAM

Pump up the jam, en luister goed naar Marnix uit Eefde.
Om met Clinton te spelen moet je als initialen USB invoeren en daarna tegelijk LINKS, A, B indrukken
Waremoon: VIJ RECHTS, A, B
Airdog: JAT BOVEN, B
Termiji: WIM LINKS, B
P-Funk: FNL LINKS, B
Bruhtah: BA BOVEN A, B
Goerge: EXJ BOVEN, START, B
Weasel: MAU BOVEN, START, A, B

PC

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S QUEST

Roberto uit Hoofddorp voegt nog wat codes aan de grote hoop toe.
Game Genie Codes
Voer eerst een van de twee mastercodes in alvorens de rest in te voeren:
E6EE-A7D7+6DAF-12EB+6D8D-C33E of
E66E-A7D7+6DA4-1A8B+D68F-C33E
Codes
C2A1-CE5B of C2A5-C37B: Oneindig leven.
EEC2-1A1D of EECC-CA4D: Als je laatste Kong geraakt is, komt de andere terug.
DD6C-C7D4 of DD62-C4A4: Als je tijdens pauze op SELECT drukt dan eindig je het level, behalve de levels die je bijna compleet hebt.
C2B9-13B7 of C2B1-13F7: Kong Family Coins raken niet op.
626D-432D: Start een nieuw spel met meer Cremcoins.

SNES

DONKEY KONG COUNTRY 1

Donkey is nog lang niet dood, volgens Sander uit Delfgauw. Als je Cranky Kong op zijn platenspeler ziet draaien dan moet je heel relaxed BENEDEN, Y, BENEDEN, BENEDEN, Y indrukken. Daarna kom je in een grot terecht waar alle personages zich bevinden. Daarmee kun je oefenen. Helaas, schrijft Sander, kun je die levens niet bewaren.

PLAY-STATION

JUMPING FLASH

Een **levelselectje** van Piet uit Leiden. Druk tijdens het titelscherm op: OMHOOG, OMHOOG, BENEDEN, BENEDEN, X, X, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, X, ▲, X, ▲.

SNES

BELLE EN HET BEEST

Hij zei er niet bij wat er gebeurt, maar je kan nooit weten, is het niet, Marnix uit Eefde?
Als je het spel aan het spelen bent moet je het spelen pauzeren en dan de volgende knoppen indrukken: LINKS, Y, L BENEDEN. Dan gaat het spel vanzelf van pauze af. En als je naar het volgende level wilt, hoef je alleen maar tegelijkertijd op SELECT en L te drukken.



Flits de wereld rond

MEDIA PLANET

26 OKTOBER 30

van zaterdag t/m woensdag van 10 tot 19 u.
maandag van 12u.30 tot 19u.
dinsdag van 10 tot 22u.

HEIZEL



BRUSSEL
Paleizen 1 en 3

info
http://www.switchon.be/mediaplanet/
02/ 512 10 02

Home MULTIMEDIA

Trek erop uit met de "hits" van de home computing:

Acer, Apple, Aura, Arpège, BMG, BMX, Bordas, Bose, Canon, Compaq, Connectix, Creative Labs, Digimap, Dragon Dictacte, Edusoft, Emme, English Hear, Flagtower, Franklin, Goldstar, Guillemot, Hachette, Harrap's, IBM, Kodak, Larousse, Lexmark, Marabout, Media File, Microsoft, Miro, Mt Multimedia, Nathan, Nikon, Olivetti, Ocean, Packard Bell, Philips, Simware, Softkey, Stein, Transposia, Us Gold, Virtual Club, Yamaha, ...

VIDEO *Games*

Dolle pret in het virtuele universum:

Acclaim, Electronic Arts, Infogrames, Interact, Interplay, Ocean, Philips CDi, Psygnosis, Sony-Playstation, Sega, Sierra, Ubi Soft, Ultimedia, Virgin, Wizard, ...

Private TELECOM

Blijf "On line" en surf op Internet:

Belgacom, Bosch, Creative Labs, Ericsson, Euro-Tv, Globe, Guillemot, Infoboard, Infonie, Linkline, Miro, Mobistar, Netonium, Netropolis, Net4all, Nokia, Ping, Siemens, Skynet, Sony, Telemac, Tornado, ...

SOUND & *Vision*

Laat je onderdompelen door digitaal beeld en geluid:

Amc, Arcam, Avi, Basf, Blaupunkt, Bose, Brion Vega, Cabasse, Canon, Celestion, Cerwin-Vega, Dali, Denon, JBL, Kef, Kenwood, Luxman, Music Choice Europe, Mirage, Monitor, Nad, Onkyo, Paradigm, Quadral, Rodec, Senheiser, Spendor, Thorens, Yamaha, ...

Speciale ANIMATIES

Cyber Café
Shopping
Multimedia School
Flight Simulator
Bookstore
Axion Cyber TEC

Toegangsprijs: 250 BEF
•
Gratis toegang op vertoon van de Axion-bankkaart
•
Voordeeltarief
IMAX
KINEPOLIS
•
PROTON *kassa*
•
Gecombineerd tarief: Trein-Tram-Bus Media Planet
B-Dagtrip

AXION

DONNA
VT4
Knack

In samenwerking met De Standaard

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875702 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Gezocht voor SNES: Chrono Trigger. Ruilen tegen mijn Killer Instinct (+ CD). Of ruilen tegen mijn Bomberman 2 + Justice League (2 tegen 1). Tel.0541-531942 Mark (Oldenzaal).

Te koop voor SNES: Robocop 3, Mortal Kombat 2, Looney Tunes Basketball. Tegen elk aannemelijk bod. Ook te ruil tegen een ander leuk spel. De eerste koper krijgt een gratis Batman joypad. Tel.0541-532545, vraag naar Patrick. Per post is mogelijk.

Gevraagd voor SNES: Puzzle Bobble (PAL) of Bust a Move (USA), doosjes onbelangrijk, ik heb vervoer. Tel.030-6056191 Remko Spruyt Nieuwegein.

Te koop: SNES Converter om USA Jap. spellen te spelen voor f 25,-. Tel.036-5321147.

Te koop: SNES met 7 goede spellen en 2 controllers. Alles z.g.a.n. Wie nu reageert krijgt gratis een oude, maar goede TV erbij! voor maar f 300,-. Tel.020-6790455, Marten.

Te koop: SNES 2 joypads met 5 spellen, Street Fighter 2 (USA), Scope 6 in 1, Chuck Rock (USA), Joe & Mac (USA), Super Mario World + converter. Winkelwaarde f 550,- Nu f 299,-. Tel.0255-522386 Matthijs (IJmuiden).

Te koop voor SNES: Scope met 6 spellen f 75,-. Bastiaan Tel.0321-318998 (tussen 19.00 en 20.00 uur).

Te koop/Te ruil voor de SNES: Batman Returns voor maar f 45,-. Super-Game Boy voor f 30,-. Bij aankoop van de Super Game Boy, spel Last Action Hero cadeau! Ik wil Batman Returns of de Super Game Boy ook wel ruilen tegen StreetRacer of Mario Kart. Dus bel snel Tel.077-3827210.

Te koop voor SNES: Int.Sup.Soccer, Kick Off 3, Striker, Super Soccer, Mario Kart, F-Zero, Cannon Fodder, MK 2, SF 2 Turbo, Alien 3, SM World, SM All-Stars, Lost Vikings, Castlevania 4, Lemmings, Parodius, Pilotwings. Prijzen f 40,- tot f 60,-. N.B. SM World & Alien zonder doosje, wel handleiding (f 10,- korting). Tel.0184-616408 Hardinxveld-Giessendam.

Te koop voor Game Boy: Zelda IV, SM Land 1, SM Land 2, Metroid 2, Turtles 1, Nin.World Cup, Dynablaster, Double Dragon, Castlevania, Wiz.& Warrior X (Fortr. of Fear), Gargoyle's Quest, Tetris, F1 Race. Prijzen f 25,- tot f 35,-. Tel.0184-616408 Hardinxveld-Giessendam.

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country 2, Diddy's Kong Quest. Prijs minstens f 150,-. Tel.02464-11152. Vragen naar Marck. Bellen na 20.30 t/m 22.00. Ik heb geen vervoer!

Te koop: Game Boy met ± 90 spellen + handleidingen. (o.a. MK 2, Super Mario, Hook, Nigel Mansell). Vele accessoires (tassen, gamelight, Game Genie + tijdschriften). Winkelwaarde enorm. Alles in perfecte staat. Nu f 400,-. Tel.0416-351180 Ernst.

Te koop voor SNES: Super Mario World f 100,- en Lord of the Rings f 50,-. Tel.0180-422216.

Te koop: SNES + Scope + Spel 6 in 1, 2 controllers waarvan 1 met turbo f 125,-. Super Bomberman 2 f 35,-. U.N.Squadron f 35,-. Mario Paint + muis f 45,-. Simcity f 45,-. Of alles in één koop f 275,-. Tel.020-6912572. Ik heb geen vervoer.

Te koop spellen voor de SNES: WF Royal Rumble f 15,-, World League Basketbal f 20,-, F-zero f 20,-, Super R-Type f 25,-, Indiana Jones greatest adventures f 25,-, Pilotwings f 25,-, Total Carnage f 30,-, Phantom 2040 f 50,-, Killer Instinct f 60,-, The Chaos Engine f 75,-. Alle spellen in één koop voor f 325,-. Bas Tel.053-5725720. Alle spellen en doosjes, behalve het doosje van WF Royal Rumble, zien eruit als nieuw en bij elk spel zit een handleiding.

Gezocht: Colonization voor de SNES. Ik koop hem graag, of ruilen tegen Starwing/SM Allstars over de prijs kan overlegd worden. Vervoer per post. Tel.013-5438860 Steven uit Tilburg.

Te ruil/te koop: voor SNES, Bart's Nightmare (USA) f 60,-, NHL Hockey '93 (USA) f 45,-, Battleclash (USA) f 45,-, SF 2 f 45,-, SF 2 Turbo f 80,-. Tegen: NBA Jam T.E., MK 3, Earthworm Jim 2, DKC 2, Multitap (ik ruil alleen spellen die in goede staat zijn en waarvan het doosje en het boekje erbij zitten). Meerdere spellen tegen 1 is bespreekbaar. Tel/Fax. 0535381485 Tim.

Te ruil voor de SNES: Super Mario World, Gods, Equinox, Super Turrican, Mortal Kombat 3, The Lost Vikings, Mystic Quest, Clay Fighter 2 en Secret of Mana. Ruilen voor: Final Fantasy 2 en 3, Secret of Evermore of ander leuk RPG of avonturenspel. Tel.023-5292972, het liefst na 16.00 uur en vraag naar Marvin.

Te koop: Wij moeten van de SNES met Donkey Kong Country af. Met 2 controllers (+ TV-link) alles nog in zeer goede staat. Voor maar f 200,- doen wij hem weg. Bel Sander of Maarten Tel.0548-514349 (na 17.00 uur).

SEGA

Te koop voor MegaDrive: Streets of Rage 2 f 80,- en Strider 2 f 70,- z.g.a.n. Tel.0594-503512 Vincent.

Te koop gevraagd voor Sega Master System: Mortal Kombat 1 + 2, Lemmings, Sensible Soccer, Pit-Fighter en Super Kick Off. Bel. 0485-478462, vraag naar Ralf.

Te koop: Sega MegaDrive + 19 spellen + menacer + 2 joysticks + 2 joypads + codeboek. Prijs f 475,-. Tel.013-4635798.

Te koop: MegaDrive, 2x 3-button en 2x 6-button controlpads, Worldcup Italia '90, Columns, Super Hang-on, Earthworm Jim, Virtua Racing, Batman Forever + Game Gear met 10 spellen. Prijs f 650,-. Snelle bellers krijgen er een zeer goede Sony draagbare radio, CD, casettespeler gratis bij. Tel.015-2616744.

Te koop: voor MegaDrive: Zool f 29,-, Ottifants f 29,-. Gevraagd: Sonic & Knuckles + boekje en doosje te ruil tegen Urban Strike (of voor een redelijke prijs). Tel.0255-522386 Matthijs (IJmuiden).

Te koop: MegaDrive II in combinatie met Sega CD 2. Nog zo goed als nieuw met 2 joysticks. Met 16 spellen, 9 spellen voor de MegaDrive en 7 spellen voor de Mega CD. Spellen voor de MegaDrive zijn o.a. Theme Park, James Pond 3, Quack Shot, Lemmings enz. Spellen voor de Mega CD zijn: Sonic CD, Tomcat Alley, Bloodshot, Wolfchild enz. Er zit ook nog een geweer bij de Menacer + 6 spellen. Vraagprijs f 599,-. Tel.0111-415536 (Richard Zierikzee).

Te koop: Sega Saturn met spel van het jaar: Sega Rally en Daytona USA, met 1 joypad en antenne-aansluiting alles nog nieuw in doos met garantiebewijs voor f 600,-. Telefoon 076-5420035.

Te koop gevraagd voor MegaDrive II: Dune 2 of ander strategisch spel. Tel.023-5382342 na 16.00 uur.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers, 1 joystick en 10 spellen (o.a. NBA Jam, Rock 'n Roll Racing, Boogerman, Lion King). Alles in één keer voor f 710,-. Spellen ook los te koop. Liefst omgeving Utrecht. Tel.0346-262118 na 18.00 uur Breukelen.

Te koop: MegaDrive + aansl. enz + Sonic 1 + Jurassic Park + 4 padjes (2 6-knops): f 150,-. Mega-CD + aansl., enz + Fahrenheit + demo Pitfall: f 150,-. Voor MegaDrive: MK 3 f 70,-, Ball Z f 65,-, Super Skidmarks f 65,-, NBA Jam T.E. f 65,-, Ren & Stimpy f 60,-, Desert Strike f 30,-, Sunset Riders f 20,-, Landstalker (USA) + converter f 60,-. Menacer + aansl. enz. + T2 + 6 in 1 games f 60,-. Alles met boekje en doosje. Alles in één koop f 500,-. Tel.0594-5159444, Rinke.

Te koop: Master System II, met 1 joystick, 1 controlpad, 5 spellen (Alex Kidd, Sonic 1 en 2, Wonder Boy 3, Lemmings). Prijs: wat jij er voor geeft (in overleg). Tel.030-2938557. Geen reakties na 1-11-'96.

Te koop voor MegaDrive: MK 3 en NBA Jam. Prijs n.o.t.k. Tel.0488-441741 (Jakko).

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads (1 6-button) + 14 spellen o.a. Lotus 2, Sonic 2, Second Samurai, Addams Family, James Pond 3, NBA Basketball, Streets of Rage 2, spellen ook los te koop vanaf f 15,-, of alles in één te koop met één spel gratis f 450,-. Tel.0598-394600 Miguel (Hoogezand).

Te koop: MegaDrive I met World of illusion, Sonic 3 en Addams Family, 1 3- en 1 6-knops joypad voor f 200,-. Diversen spellen los te koop vanaf f 50,-. Tel.018-6653836 vragen naar Tom.

Te koop: MegaDrive + 1 3-knops joypad en 1 6-knops joypad (allebei met turbo en slow motion) + 24 spellen (o.a. Sonic 1 en 3, Sonic & Knuckles, The Story of Thor, Streets of Rage 3, Lemmings 2, Ecco 2, Theme Park, Sparkster, Dune 2 etc). Alles compleet met doosjes en boekjes. Winkelwaarde ca. f 2500,-. Nu te koop voor f 450,-. Tel.045-5422285 (Heerlen).

Te koop: 2 MegaDrive spellen Mortal Kombat 2 en World Cup '94 met doosje en handleiding. Samen voor f 100,-. Tel.0318-637392 Laurens of 0318-650848 Chris.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: MK 3 ƒ 109,- (of ruilen tegen Olympic Summer Games '96, voor de MegaDrive), Boogerman ƒ 30,-, Eternal Champions ƒ 30,-, MK 2 ƒ 69,- (of ruilen tegen Theme Park), Clayfigthers ƒ 30,-, VR Racing (32x) ƒ 30,-, Doom (32x) ƒ 30,-, Star Wars(32x) ƒ 30,-, Metal Head (32x) ƒ 30,-. Tel.020-6143713, Patrick (Amsterdam).

Te koop: MegaDrive met 7 spellen (o.a. Mortal Kombat 3 en Virtua Racing) + Menacer met 6 in 1 spel + Game Genie met 4 codeboekjes, 4 joypads (2 6-knops en 2 3-knops) en voetpedalen. Alles samen voor ƒ 250,-. Tel.020-4965016 (Ouderkerk a/d Amstel) na 16.00 uur, David.

Te koop Saturn Spellen: Rayman, Daytona USA, Virtua Figther ruilen tegen Alone in the Dark 2, Myst, Ultimate Mortal Kombat 3, D. Tel.071-4034068.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads en Samurai Shodown compleet in doos ƒ 200,-. Tel.030-6067466. Luuk omstreken Nieuwegein.

Te koop: Sega MegaDrive met de spellen Alisia Dragoon en Spiderman vs X men. Vraagprijs ƒ 215,-. Je moet naar mij toe komen. (Ridderkerk). Tel.0180-412733, vraag naar Jeroen!

Wie kan mij aan Demo-CD's helpen voor de Saturn? Ik wil tussen de ƒ 2,50 en ƒ 5,- betalen per demo-CD. Ik heb geen vervoer, het liefst per post. Tel.0182-519808 David (tussen 17.00 en 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive II + 10 spellen + 2 joypads (o.a. Virtua Racing, Sonic 1, 2 en 3, Ristar, Ecco 2, Urban Strike, Mega Games II, Zool en Ottifants). Alles is compleet met hoesjes en handleidingen. Winkelwaarde ƒ 1005,-. Mijn prijs ƒ 499,-. Prijs eventueel nog bespreekbaar. Tel.0255-522386 Matthijs (IJmuiden, Noord-Holland).

Te koop: Saturn, 2 jaar oud, met 4 spellen (ook los te koop), 2 controllers en RF kabel samen ƒ 799,-. Tel.050-5343117 Haren (Groningen).

Te koop: Saturn in doos, met handleiding, 2 joypads, scartkabel, met 3 originele spellen met doosjes + handleidingen o.a. Virtua Fighter 2, Sega Rally, Daytona USA, spellen t.w.v. ƒ 139,- per stuk. Alles voor ƒ 600,- met converter om Jap. en USA spellen te spelen t.w.v. ƒ 100,-. Alles voor ƒ 650,-. Tel.036-5321147.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads alles in doos met handleiding z.g.a.n. ƒ 125,-. Tel.010-4775319.



Te koop Saturn spellen: Virtua Cop ƒ 75,-, Virtua Fighter ƒ 40,-, Mysteria ƒ 80,-, Guardian Heroes ƒ 75,- alles compleet met handleiding (dus niet ruilen). Tel.0111-416548 (na 16.00, vragen naar Bartjan).

PC

Te koop: CD-ROM's compleet met doos en handleiding: The Dig, Full Throttle, WipeOut, Hexen, Earth Siege, Slipstream 5000, Monty Python, Burried in Time. Diskette versie compleet: The Fighter, The Chaos Engine. Tel.02236-10398 Boris Den Helder. CD spel ƒ 40,-, Diskette spel ƒ 25,-.

Te koop gevraagd: Reunion 2 (voor de PC). Over de prijs kan gesproken worden. Tel.0186-602300 Peter.

Te koop/te ruil gevraagd: Dreamweb, Simtower. Ruilen tegen mijn : Fifa '96, Sensible Soccer '96, MK 3, Transport Tycoon Deluxe, Pizza Tycoon, LBA. Tel.0162-438523. Christian.

Te koop: Mijn PC CD-ROM spellen: NBA Live ƒ 85,-, Megapak 3 (12 CD's) ƒ 65,-, Megapak 4 (11 CD's) ƒ 70,-, Ultimate Body Blows ƒ 45,-, Rebel Assault 2 (2 CD's) ƒ 70,-, Rebel Assault ƒ 25,-, Expect no Mercy ƒ 85,-, Day of the Tentacle ƒ 25,-, Mario is Missing ƒ 40,-, Mario's Time Machine ƒ 40,-. Ik verkoop ook nog een Trident 9200 videokaart met de resolutie van 1024x768x256 kleuren voor ƒ 100,-. Alle spellen in doos met handleiding. Of ruilen tegen: Police Quest SWAT, Mortal Kombat 3, Phantasmagoria, The Daedalus Encounter, Burn: Cycle, Chaos Control, Wing Commander 3, Wrestlemania, Zool 1 & 2, Comix Zone of en paar andere leuke spellen. Tel.020-6812973 (Amsterdam).

Te koop/te Ruil: Originele spellen op diskette: Duke Nukem 3D, MK 3, Sonic, Rayman, C&C, Worms, Lemmings 3D, Destr. Derby, Fifa Soccer'96, NBA Jam T.E., Magic Carpet 2, Hexen, Pitfall en nog veel meer toffe spellen! Op CD-ROM: Duke Nukem 3D, MK 3, Maddog 2, Rebel Assault, The 7th Guest en Larry 6. Tel.050-3095690 (Jeroen) of 050-3095312 (Johnny).

Gezocht: De spellen Police Quest 2, Police Quest 3 en het spel Space Quest 3. Ruilen tegen mijn PQ 1, SQ 1 of SQ 2. Tevens hintboek gezocht van PQ 1, event. tegen betaling. Tel.0513-541736, Wieger.

Te ruil: mijn Syndicate plus versie én Full Throttle of Warcraft 2 of SWAT of Crusader tegen jouw Earthsiege 2 of Silent Thunder. Omg. Brabant, België. Vraag naar Vik. Tel.013/33.54.55.

Gezocht: Toshinden (CD-ROM), Mortal Kombat 3 (CD-ROM), NBA Jam (CD-ROM) of Witchaven 2 (CD-ROM). De spellen moeten met doos en handleiding zijn. Ik heb er voor terug de gekochte versies (met doos en handleiding): Tekwar (CD-ROM), Uefa Champions League (CD-ROM) of Rise of the Robots (CD-ROM). Jeroen, Bilthoven Tel.030-2286973. Bij niet thuis, telefoonnr. achterlaten.

Te koop voor CD-ROM: X-wing collectors CD, Earthsiege, Warriors, Terminal Velocity, Rebel Assault, Dark Forces, Descent, King Quest 7. Strike Commander 3,5' en Tie Fighter 3,5' diskette. Alles bij elkaar ƒ 195,-. Tel.020-6639450. Vragen naar Hans.

Te koop/te Ruil: C&C ƒ 50,-, Screamer ƒ 40,-, F1 GP ƒ 20, Thunderscape ƒ 25,-, Crusader ƒ 60,-, Falcon ƒ 40,-, Doom 2 ƒ 30,-, Rise o/t Robots ƒ 30,-. Ik wil graag: Big Red Racing, Kingdom of Magic of andere nieuwe spellen. Peter Tel.0528-361669.

Ruilen: Mijn Theme Park (CD), Actua Soccer (CD) of Superkarts (CD) tegen jouw A-IV Networks (origineel; disk of CD) en/of jouw Settlers (niet 2) (origineel; disk of CD). Bellen naar Martijn Schwillens, Tel.0485-315332.

Te koop: PC 486 DX4 100 MHZ + 8 RAM + 540 Mb harde schijf + 256 cache + 16 bit soundblaster + windows 3.11 MS-Dos 6.22, allebei Nederlands + Quad speed CD-ROM + software. Tel.0111-417359 na 16.00 uur. Geen vervoer. Prijs in overleg.

Te ruil: mijn Warcraft 2 (op CD-ROM) tegen jouw Little Big Adventure 2. Tel.0032.2.688 0403. Mark.

Te koop/Te Ruil voor CD-ROM: C&C + Covert Operations + Tactical Operations ƒ 50,-, Duke Nukem 3D ƒ 25,-, Kings Quest 7 ƒ 25,-, Rebel Assault ƒ 25,-. Ik zou graag de laatste twee willen ruilen tegen Lost Eden. Tel.077-3549526, Bart. (Ik heb geen vervoer, omg. Venlo).

Te ruil: mijn A-IV Networks (op CD-ROM) tegen jouw Conquerer of Civilization 2. Tel.00322-6880403 Mark.

Te ruil voor CD-ROM: C&C + Covert Operations, Screamer, Dixons CD's 4 en 5, The 7th Guest en Frontier (twv ƒ 250,-). Alles zit nog in de originele verpakking. Dit alles ruil ik tegen een Quad speed CD-ROM Speler (of sneller) + een tof spel. Tel.0344-614291. Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil voor de PC: Phantasmagoria voor maar ƒ 50,-, of Print It! voor Windows 3.1 of hoger voor maar ƒ 50,-. Of mijn Phantasmagoria of Print It! tegen jouw C&C Covert Operations, Police Quest SWAT, Need For Speed (volledige versie) of Warcraft 2 The Tides of Darkness. Bij aankoop van een spel een strip van Mickey Mouse ter waarde van ƒ 5,50 kado! Tel. 077-3827210

Te koop voor PC: Toshinden, Quake, Duke Nukem 3D, Descent 2 en Worms+. Tel.045-5421807 Martijn.

Te koop: Compaq Pressario CDS 524, 486 DX2-66, 8 Mb RAM, 420 Mb HD, Quad speed CD-Rom, 16-bit Sound BL. Faxmodem, antw.app., muis, SVGA-mon., Win 95 (plus), veel software + spellen. (1 jaar oud). Prijs ƒ 2500,-(incl. boeken en software). Tel.0512-522159. D. Boersma.

Te koop voor PC: Maddog 1 ƒ 25,-, The Horde ƒ 50,-, King Quest 6 ƒ 25,-, Fade to Black ƒ 50,-, 3 demo-CD's ƒ 25,-. Tel.0111-417359 bellen na 16.00 uur, vraag naar Jan.

Te koop gevraagd: Destruction Derby voor ca. ƒ 45,- of ruilen tegen Indycar Racing + boekje. Tel.033-4551711 Oscar.

Te koop: 3 CD-ROM spellen: Fifa Soccer '96, A-IV Networks en This means war z.g.a.n. voor ƒ 50,- per spel. Alledrie voor ƒ 125,-. Interesse? Bel Jan-Willem Tel.0547-261218.

Te ruil voor CD-ROM: Mijn Command & Conquer (incl. NL.Handl.) ruilen tegen jouw Settlers 2. Tel.050-3010305. Bedum, Bas.

Te koop: PC 486, 66 Mhz, 8 Mb RAM, 515 Mb HD, 1 Mb videokaart, toetsenbord, muis, diverse software (o.a. Windows '95), 11/2 jaar oud. Prijs: ƒ 1000,-. Tel.0251-243227, Marc.

Te koop: PC 386, 2 Mb RAM, kleurenmonitor met kaart, toetsenbord, muis, 3,5 inch drive en 5,25 inch drive. 16 diskettes en twee doosjes. Dit alles voor ƒ 600,-. Tel.073-6443073. Mike.

Te koop: 486 DX2 66, 8 Mb RAM, 260 Mb HD, 1 Mb VLB SVGA, 256 Kb Cache. Zonder scherm, toetsenbord en muis. Vraagprijs: ƒ 1000,-. Tel.0226-411500 (Krijn).

Te koop: Intel 486 DX2 66 Mhz, 8 Mb RAM, 256 Kb cache, Western Digital Caviar 425 Mb harde schijf, Phoenix 1 Mb SVGA videokaart (S3 chipset), Multi I/O kaart 2x ser. 1x par. 2x gameport, 1.44 Mb Sony diskdrive, Creative Labs Soundblaster 16 VE, Mitsumi Quad-speed CD-ROM speler, Royal 14'. 28 SVGA monitor, toetsenbord, Logitech muis, Windows 95 geïnstalleerd, veel software. Vaste prijs ƒ 1600,- Tel.0315-329419.

Te koop: Warcraft 2, Destruction Derby, Worms, C&C, FX Fighter en Kings Quest 5. Prijs in overleg. Tel.030-6067249 Marien.

TTe koop: i.z.g.st. 486DX/ 66Mhz 4Mb RAM, 270 Mb harde schijf, SVGA monitor, muis, 16 bits geluidskaart, Double speed CD-ROM. Met heel veel software en spelletjes op CD-ROM. ƒ 1599,-. Tel.0545-471824 (vragen naar Niek).

Te koop: 486DX2-50, 4 Mb RAM, 1 Mb videokaart, 260 Mb HDD, 14' SVGA monitor, Double speed CD-ROM-speler, Pro Audio Spectrum 16 bits geluidskaart, toetsenbord, Logitech muis + mat, HP Deskjet 520 en software/spellen zoals 7th Guest, Lord of the Rings, Comptons Interactive Encyclopedie e.a. voor ƒ 1950,-. Tel.0229-232227. Ruben (Hoorn).

Te koop/te ruil: Beavis and Butt-head, Earthworm Jim 2, Duke Nukem 3D, Sonic, Rayman, Destruction Derby, Lion King, verder demo CD's vanaf ƒ 2,50. En nog veel meer voor PC en CD-i. Tel.071-5146215 Leiden.

Te koop/te ruil: Tekwar ƒ 50,-, Kings Quest ƒ 730,-, Fatal Racing ƒ 50,- Westlands ƒ 40,- Eén of eventueel 2 van deze spellen ruilen tegen : Fifa Soccer '96, Normality. Tel.0594-515003 Douwe Postma.

Te koop/ruil: Civilization 2, Warcraft 2, Rayman, Duke Nukem 3D, GP Manager, Destruction Derby, Lost Eden, Actua Soccer, Firestorm Thunderhawk 2, Terminator Future Shock, etc. 0341-361316 Aaltwin.

Te koop voor PC CD-ROM: Dreamweb, Lemmings the chronicles, WW 2, Guus in Cyberstad, e.a. ƒ 20,- per stuk Tel.0165-320369 Iwan (na 18.00 uur)

Te koop: Torins Passage ƒ 45,- Lode Runner ƒ 20,- Megatripak ƒ 20,- (3 CD-ROM's) Killer Demo CD Vol:1, Spectre Classic, Quantumgate, Ultima 1-5 series, Jetfighter, Spaceship Warlock (6 voor ƒ 35,-) Rebel Assault, Star Wars, Super Sampler, Day of the Tentacle, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max Hit the Road, The Last Dinosaur EGG (7 voor ƒ 45,-).

Te koop/ruil: Prince of Persia, Arkanoid, Chall, Wolfpack, Centurion, Street Rod, X-mas Lemmings, Indianapolis 500, Battle Chess, Cartoon Workshop 1.0, Rad van Fortuin, Stratego, PC globe 4.0, Winterspelen en Yogho. Ik heb ook nog diskettes met op elk 14 games en programma's voor de Adlib soundkaart. Graag ruilen tegen Windows 3.1. Mortal Kombat 2 of andere leuke spellen. Telefoon 0346-563128, Chris.

Te koop/te ruil: Originele spellen op diskette, Duke Nukem 3D, MK 3, LBA, Lemmings 3D, Worms, C&C, Fifa soccer '96, Destr. Derby, NBA Jam T.E., Magic Carpet 2, Hexen, Nascar Racing, Lemmings 3D, Pitfall (win 95) Dune 2, Junglebook, Pinball Illusions, Empire 2, en nog veel meer toffe spellen! Op CD-ROM: Duke Nukem 3D, Rebel Assault, Larry 6, MadDog 2, Blue Force, the 7th Guest. Telefoon 050-3095690 (Jeroen) of 050-3095312 (Johnny).

Te koop: 486DX2, 80 Mhz, 16 Mb RAM, 425 Mb harddisk, soundblaster zip-drive (soort verwisselbare harddisk) met tapes, 2 Mb SVGA monitor, Six speed CD-ROM en zeer veel software o.a. Win 95+ WP etc. ƒ 2500,- Telefoon 0344-662029 Erwin.

Te koop: echte Tulip Vision Line 486 DX2-50, harddisk 213 Mb, Double speed CD-ROM, diskdrive, SVGA kleurenmonitor, muis, keyboard, boeken en nog 1/2 jaar garantie. Incl. software o.a.windows 3.11, WP voor Windows, Dos 6.2., Mortal Kombat 1 + 2 WP 5.1. enz. Keuze tussen 4 of 8 Mb RAM. Met 4 Mb RAM ƒ 1250,- Met 8 Mb RAM ƒ 1400,- Geluidskaart (SB pro) en 25 Watt boxen voor 100,- extra. Tel.0411-623570 Dustin.

Te koop/ te ruil voor PC CD-ROM: F1 GP2, Duke Nukem 3D, Civilization 2, Settlers 2, Fifa '96, NBA Live '96, The Need for Speed en Top Gun. Spellen per stuk ƒ 55,- In een koop ƒ 400,-. Of te ruil tegen andere toffe spellen zoals Destruction Derby. Tel.0341-361316 Aaltwin (Putten).

Te koop: PC 486 DX, 66 Mhz, 8Mb RAM, 515 Mb HD, 1 Mb videokaart, diverse software (o.a. Windows 95) 1,5 jaar oud ƒ 1000,- Tel.0251-243227 Marc (na 18.00 uur)

Te koop: Dragon Lore ƒ 15,- (2 CD's). Dawn Patrol ƒ 15,-, Savage Warriors ƒ 15,-, Black Knight ƒ 15,-, Panzer General ƒ 15,-, Space Ace ƒ 15,-, Aegis ƒ 15,-, Supreme Warrior ƒ 40,-. In één koop ƒ 125,-. Geïnteresseerd, bel dan (030)-6012148. Corstiaan.

PLAYSTATION

Te koop voor PlayStation: Road Rash ƒ 80,-, Warhawk ƒ 75,-, Wing Commander 3, 4 CD spel ƒ 80,- Tel.010-4775319.

Te koop: PlayStation met 4 spellen o.a. Space Hulk + Theme Park + Doom + Krazy Ivan en 2 joysticks en memory card. Prijs in overleg Tel.030-6963069.

Te ruil: mijn Alien Trilogy voor jouw Total NBA, Po'ed, Doom, Destruction Derby. Tel.045-5257346. Michael en Eddy Post.

Te ruil, niet te koop: Street Fighter The Movie of Destruction Derby tegen: Tekken II, Duke Nukem 3D, Resident Evil, Mortal Kombat 3, View Point, Alien Trilogie, Ridge Racer Revolution, Po'ed. Het moet wel de Europese PlayStation zijn.

Te ruil/te koop: Mortal Kombat 3 ƒ75,-/1400 Bfr, Ridge Racer f70,-/1250 Bfr. Fifa '96 ƒ 65,-/1150 Bfr. Eventueel ruilen voor Lemmings 3D, of The Raiden Project. Tel 00.32.(0)2/6576316.

Te koop: PlayStation + joypad + demo en een V.I.P. (daar staan een paar spellen van de PlayStation op die je kunt spelen) + alle aansluitkabels. Over de prijs worden we het wel eens, ook losse spellen te koop/te ruil. Alles nieuw in doos. Tel.024-6422089 Gerry.

Te koop: PlayStation, met scartkabel en 5 demo CD's, 3 plugkabel met 4 spellen, Tekken, Ridge Racer, Wipe-Out, Rayman met controlpad alles voor ƒ 700,-. Wisseltruc (alle versies) mogelijk op deze PlayStation om importspellen te spelen. Tel.036-5321147. Sommige spellen ook los te koop.

Te koop: PlayStation incl. 2 joypads, Toshinden 2 + demo CD, nog geen 1 1/2 maand oud. Prijs ƒ 500,- (winkelprijs ƒ 700,-) graag omgeving Maastricht. Tel.043-3645521.

Te koop/te ruil: Ridge Racer Revolution, prijs ƒ 100,- en Criticom, prijs ƒ 75,- of ruilen tegen een ander spel. Tel.073-6567605.

Te koop: Japanse PlayStation met 2 joypads en 5 spellen erbij. o.a. Tekken 1 en 2, Ridge Racer Revolution, NBA in the Zone en Street Fighter Alpha. Je moet ze allemaal kopen anders werken de spellen niet. Een koop ƒ 950,- tel. 075-6179272.

Gezocht: Sim-Ant voor Amiga 500 of te ruil tegen Colonization of K240. Tinus van Wanrooy Curacaostraat 29, 4812 CA Breda.

Te koop: Commodore 64, 200 spellen, turbo tape, data-cassette en nog veel meer. Prijs *f* 75,- Tel.0313-471243 Frank.

Te koop voor PlayStation: Toshinden *f* 90,- en Johnny Bazookatone *f* 85,- of ruilen tegen Ridge Racer en Twisted Metal of Destruction Derby en Adidas Power Soccer of andersom. Tel.040-2466869 Mohammed. Ik heb geen vervoer (omg. Eindhoven).

Te ruil/te koop voor PlayStation: Adidas Power Soccer *f* 80,-, Ridge Racer Revolution *f* 80,-, Ridge Racer *f* 75,-, Destruction Derby *f* 75,-, Lemmings 3D *f* 75,-. Spellen ruilen tegen : NHL Face Off, NFL Gameday, NFL Quarterback, Big Hurt Baseball, Konami Open Golf, Track & Field, Olympic Games, NBA Jam (T.E.) of The Need for speed. Tel.0592-612710 Michaël. Per post is mogelijk, alles Europees.

Te koop: PlayStation + 2 controllers + memory card + de spellen: Tekken, Extreme Games, Fifa soccer '96, Destruction Derby + 3 demo CD's voor *f* 800,-. Tel.043-3615130, Remy.

Te koop: PlayStation + RFU kabel + demo + Alien Trilogy 2 maanden oud *f* 650,-. Mathijs van Galen Tel.040-2522876 (Eindhoven).

Te koop: Amerikaanse PlayStation + 1 joypad en superpad + memorycard + demo CD en 2 spellen (Street Fighter Alpha en Resident Evil). Vraagprijs *f*500,-. Tel.020-6454348. Geen vervoer.

Te koop: Tekken 2, Resident Evil, Burning Road, Motortoon Grand Prix 2, Street Fighter Alpha (Europese PlayStation) *f* 95,- per stuk tel. 06-59814172 Marco.

Te koop/te ruil Ridge Racer. Ruilen tegen jouw WipeOut of The Need for Speed. Anders te koop voor *f* 175,- Tel.0348-410959, Johan (na 17.00 uur, géén vervoer).

Te koop : Fifa'96 *f* 70,- Total NBA '96 *f* 70,- Twisted Metal *f* 60,- NBA in the Zone *f* 65,- Road Rash *f* 70,- Agile Warrior *f* 75,- Samen *f* 380,- Wouter Landman tel. 074 - 2669933.

Te koop : MK 3, Ridge Racer, Themepark, WipeOut, Battle Arena Toshinden, Cybersled, Twisted Metal, Air Combat, Doom: alles voor *f* 450,- of *f* 45, per stuk. Tel.0186-652075.

COMMODORE

Te koop: Commodore 64 + diskdrive+ data-recorder en 2 joysticks + power cartridge en ± 600 spellen. Tel/ 0299-371339 (Edam). Prijs *f* 75,-.

Te koop: Commodore 64 met diskdrive en cassetterecorder + 2 motors en opbergdoos met veel spellen o.a. Batman, Wonderboy II, Donald Duck. + handleidingen Complete set voor: *f* 75,-. Tel. 0255-522386 Matthijs (IJmuiden). Alles is compleet.

DIVERSEN

Te koop: Neo-Geo CD met 2 controllers in doos + FF Real Bout, FF2 Special en Samurai Shodown 3 voor *f* 350,-. Tel.0180-321695.

Te ruil: SNES + 2 joypads, 3 spellen, Killer Instinct, Kick Off 3, DKC en een NES + 2 joypads + zapper en 3 spellen o.a. Ducktales, Turtels. Alles in zeer goede staat. Tegen een PlayStation met spel of een Saturn met spel. Tel. 0595-433074 vragen naar Bjorn.

Te koop gevraagd en aangeboden: Allerlei soorten spellen voor de Saturn, MegaDrive (gevraagd Dune 2 aangeboden o.a. The Story of Thor). Nintendo 8-bit, 16-bit en Game Boy. Ook een PlayStation met spellen gevraagd zoals Resident Evil en Battle Arena Toshinden. Tel.0514-531447.

Te koop: CD-i's Striker Pro *f* 45,-, Zelda 'De toverstaf van Gamelon' *f* 75,-, Family Games *f* 25,-, International Tennis Open *f* 75,-, Burn: Cycle *f* 80,- e.v.t. ruilen. Tel.0492-383051.

Gezocht: De volgende CD-i spelletjes; Little Devil, 7th Guest, Family Games 2, Lost Eden, Cluedo en andere breinbrekers. Bob Tel.0598-452074.

Te koop: Atari Lynx met 5 spellen. Tel: 0165-554817.

Te koop voor de CD-i: Nederlands film festival '95 *f* 20,- en The 7th Guest *f* 70,-. Tel: 0165-554817.

Te koop: CD-i speler met DVC, 2 joysticks en 9 spellen + alle CD-i magazines. Winkelprijs *f* 2250,-, nu *f* 1200,-. Tel.020-4972987.

Gezocht: Magic, Star Wars, Star Trek, Middle Earth en andere verzamelkaartspellen. Hele verzamelingen en losse kaartjes. Redelijke vergoeding. Tel: 020-6823513 (Arco), e-mail: arcodb@fatima.dds.nl.

Te koop: (SNES) Sim City *f* 10,- (185 Bfr.). Tevens voor CD-ROM: vele RPG's (Dark Sun 1 & 2, Ravencroft enz.) tegen spotprijs. (Eventueel ruilen) Tel.(0032) 011/689645 Bert (België).

Te koop: MegaDrive II met 2 joypads + Menacer (geweer) en 16 spellen (6 van Menacer) 1 jaar gebruikt z.g.a.n. Prijs: *f* 450,- en een NES met 18 spellen met 2 (werkende) joypads + game genie + code boek. Prijs: *f* 250,- of samen MegaDrive II + NES voor *f* 600,-. Tel.053-4762670 vraag naar Ino (na 18.00 uur).

Te ruil: Mijn Cyberwar (4 CD) + Wetlands + City 2000 + Frankenstein, alle vier voor de PC CD-ROM. Alle 4 samen ruilen tegen 1 Sony PlayStation spel. Maakt niet uit welk. Tel.024-3974507.

Te koop: Atari 2600 met 2 luxe joysticks, aansluitmateriaal en 14 spellen (o.a. 32 in 1, Bowling, Tennis, Pole Position). Alles voor maar *f* 100,-. Alles nog in doos met handleiding. Telefoon .0341-419996 vragen naar Chung.

Te koop voor Atari Lynx: California Games *f* 15,-, Klax *f* 20,-, Blue Lightning *f* 20,- en Pac-land *f* 25,- en een Atari Lynx draagtas *f* 10,- (vraagprijzen en exclusief eventuele rembourskosten). Tel.043-6015892 Rik.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Hennie Fikke, 020-4875346.

Vormgeving
EP&PP :Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman
Anne Rose Oosterbaan, Anne Kik.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht



Aangesloten bij Notu

Maak je verzam

De kelder van de Power Unlimited-redactie ligt niet alleen vol met antieke spellen en 'mysterieus' verdwenen ex-redacteuren, ook staat er een grote kluis waarin we alle oude jaargangen bewaren. Je begrijpt het al, de kluis is vol, dus geven we je een niet te missen kans om je Power Unlimited-verzameling compleet te krijgen.
Wat moet je doen? Tel het bedrag van het gewenste aantal oude Power Unlimiteds bij elkaar op en maak dit over op:

Giro: 13.64.00 of Bankrekening: 54.01.84.020
Van: Power Unlimited te Amsterdam
Belangrijk: Vermeld op de overschrijving de gewenste bestelnummers en je adres (straat, huisnummer, postcode, woonplaats).

PRIJZEN
Losse nummers uit 1993, 1994, 1995: f 4,50 per stuk.
Losse nummers uit 1996: f 9,45 per stuk.

Complete jaargang 1993 (5 nummers): f 20,00 (Bestelnummer: PU1993).
Complete jaargang 1994 (11 nummers): f 40,00 (Bestelnummer: PU1994).
Complete jaargang 1995 (11 nummers): f 40,00 (Bestelnummer: PU1995).

alle bedragen zijn inclusief verzendkosten.

1993



PU937-8 ƒ 4,50



PU9309 ƒ 4,50



PU9310 ƒ 4,50



PU9311 ƒ 4,50



PU9312 ƒ 4,50

1994



PU9401 ƒ 4,50



PU9402 ƒ 4,50



PU9403 ƒ 4,50



PU9404 ƒ 4,50



PU9405 ƒ 4,50



PU9406 ƒ 4,50



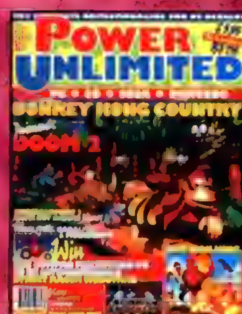
PU947-8 ƒ 4,50



PU9409 ƒ 4,50



PU9410 ƒ 4,50



PU9411 ƒ 4,50



PU9412 ƒ 4,50

neling compleet

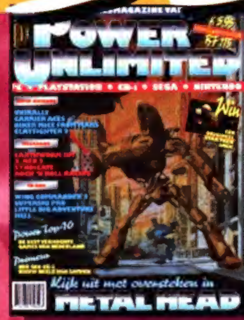
1995



PU9501 f 4,50



PU9502 f 4,50



PU9503 f 4,50



PU9504 f 4,50



PU9505 f 4,50



PU9506 f 4,50



PU957-8 f 4,50



PU9509 f 4,50



PU9510 f 4,50



PU9511 f 4,50



PU9512 f 4,50

1996



PU9601 f 4,50



PU9602 f 4,50



PU9603 f 4,50



PU9604 f 4,50



PU9610 Nu in de winkel!



PU9605 f 4,50



PU9606 f 4,50

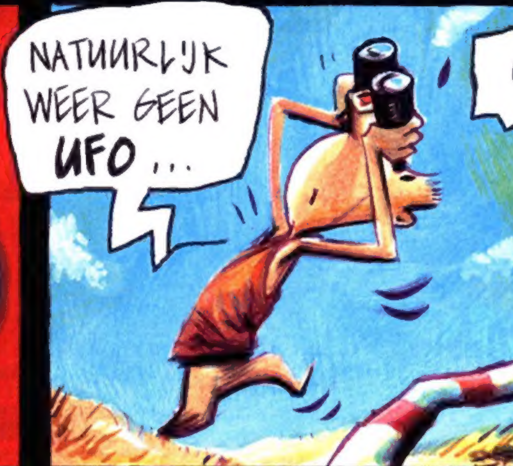


PU967-8 f 4,50

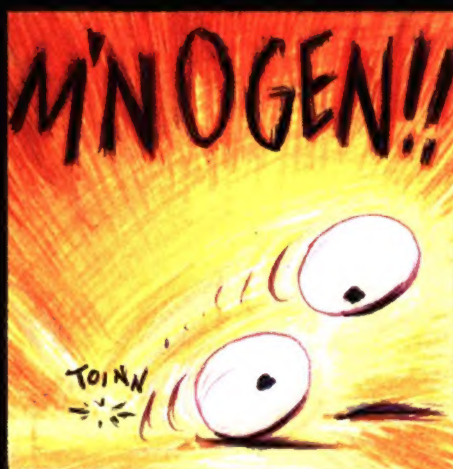


PU9609 f 4,50


DE QWIFZ
NIETS..
DOOR Anton


NATUURLIJK WEER GEEN UFO...


OF STERREN
PAF


M'N OGEN!!
TOINN


IK BEN BLIND
HELP!
IK ZIE GEEN FUK


YO... RELEXTREME!
?


LAAT MIJ JE HELPEN
?
HI HI HI
TOK


STIL STAAN!!


HM...
PSSSSSS


EH..
VERGISSINKJE
GNA GNA
PSS ???
ZOEFF


... SORRY!!!
BAOEM
HÈ HE-HE
WOW


...
HÉ UVFO'Z
SFT

De eerste spelfiguur met sterallures !

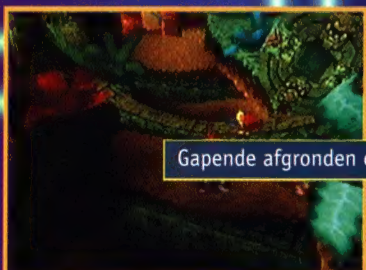
CRASH BANDICOOT

Doe mee aan de grote wedstrijd !









Gapende afgronden en instortende bruggen die met behulp van transportbanden en trampolines moeten ontweken worden.

Jolige cartoonpersonages, met een eigen persoonlijkheid.

Geluidseffecten gerealiseerd door professionele specialisten van filmeffecten.

Meer dan dertig levels, boordevol gevaren, verborgen componenten en bonusspellen.

Drie prachtig uitgebeelde 3D-omgevingen voor een totale bewegingsvrijheid.



Crash Bandicoot explodeert op het beeldscherm in dit revolutionair multi-perspectief 3D actie-arcade platformgame.
Het spel, dat zich situeert rond een eilandengroep voor de zuid-oostkust van Australië, is opgevat als een odyssee waarin onze titelheld een zoektocht onderneemt naar zijn ontvoerde vriendin. Dit spel is voorbestemd om van Crash Bandicoot een immense superster te maken.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



TM